6

CD MULTIMEDIA OBSEQUIO

Argentina $ 7.90.-
Uruguay $ 42.-
Chile $ 2500.-

EDITORIAL VÉRTICE S.R.L.

Otaku

ÚLTIMA GENERACIÓN

LA REVISTA DEL ANIME Y EL MANGA

HOKUTO NO KEN

- EL ARTE DE DESTROZAR SERES VIVIENTES

ANALISIS

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

- LA REVISION NECESARIA
- TODO LO QUE NO SE DIJO
- GUIA DE PERSONAJES

AIKA

- ARMAS DE FINO ENCAJE

ISSN 1514-8297
00006
9 771514 829005

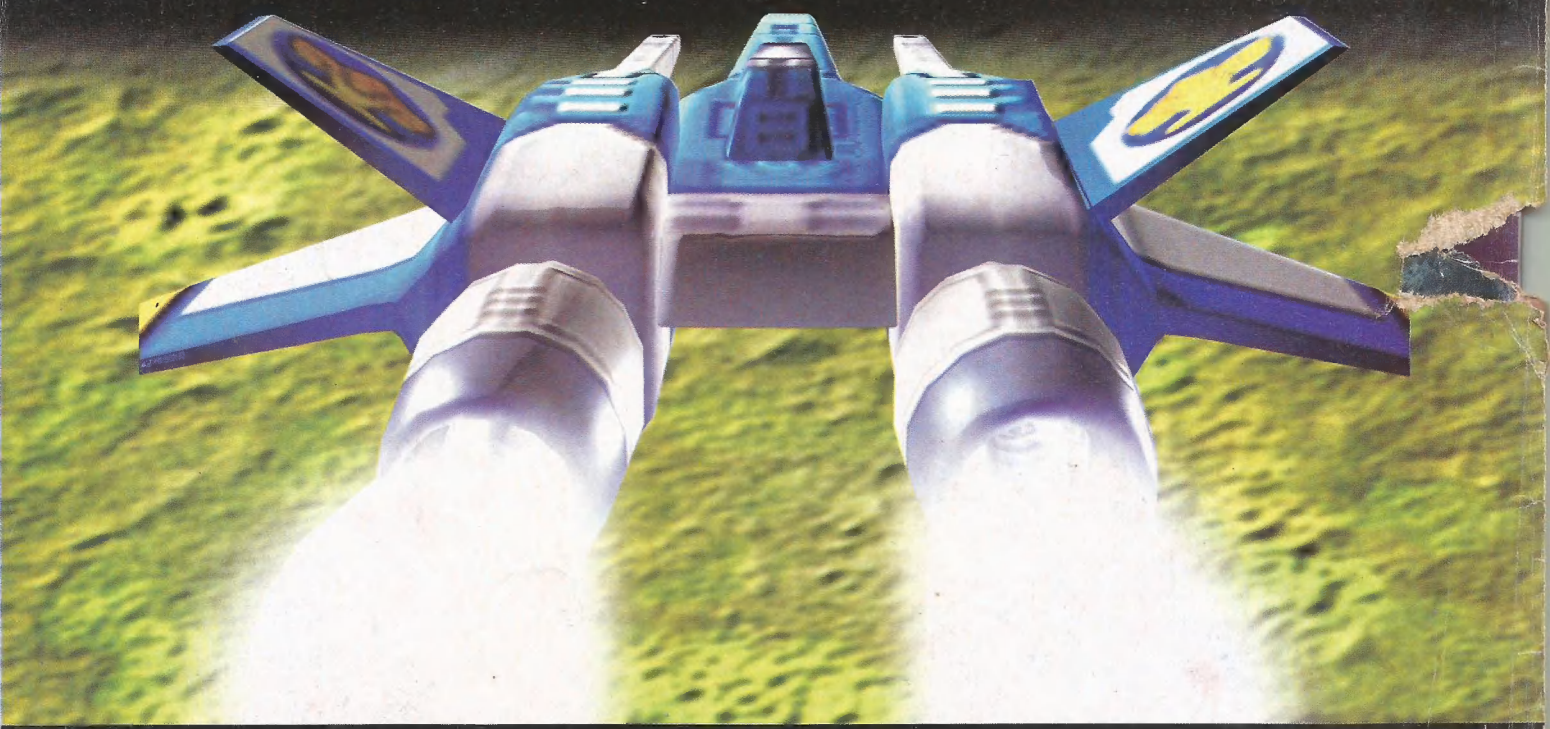
nº8

Súper MAQUINAS

Con el próximo número de la Revista **SUPER MAQUINAS**, de obsequio la **¡VERSION COMPLETA¡** del juego... **GUARDIAN G - TOK II**

GUARDIAN II G-TOK

Si lo que buscas es una intensa acción dentro del arcade más electrizante... ¡Guardian II representa el gran desafío para tus habilidades de jugador!



APARECE EL 19 DE MAYO

Año I N°6
Mayo de 2000

Otaku
Última generación

Konnichiwa, estimados entusiastas del manga y el animé

Parece que fue ayer cuando en abril de 1999 una publicación llamada Otaku levantaba tímidamente la mano desde los quioscos de revistas, en un momento en que la animación japonesa estaba comenzando a explotar en nuestro país.

Hace un añito atrás nacíamos. Desde entonces, no marcamos ninguna tendencia, no rompimos récords de venta ni careteamos más de lo necesario. Solo nos propusimos hablar de lo que nos apasiona de la misma forma que lo haría cualquier fanático: con calor de otaku. Durante este tiempo aprendimos mucho de ustedes, y hemos procurado cambiar la revista para que sea lo que ustedes y nosotros queremos. Todo lo que ha variado desde el primer número ha sido decisión de ustedes. No creemos haber terminado, como tampoco ha terminado la cambiante animemanía, y eso nos alienta a seguir mostrando un arte que tiene mucho para revelar aún.

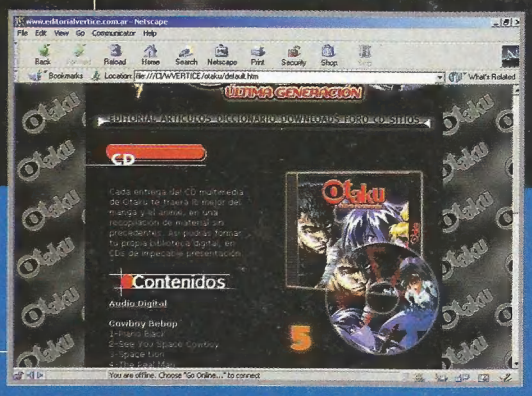
Gracias, otakus, por preferir el animé y el manga como entretenimiento y por elegirnos como vuestro vehículo de información.

En este número el Sensei Tachibana se descolgó con una nota de Magic Knigth Rayearth de aquellas. Les presentamos el Universo Tenchi Muyo!, una serie que prueba, una vez más, que la originalidad basta para mantener una serie en el implacable mercado del animé. El Puño de la Estrella del Norte es otra de las obras que sacuden nuestra neurona (la número cuatro), y le damos pa'que tenga. En la habitual sección "Repasando Evangelion" nos encargamos de las Unidades EVA (pero aún seguimos sin entender el final de "The End..."). Robotech apasiona, y hablamos con gente que cultiva esa pasión y nos cuenta por qué las peripecias de Rick y Lisa mantienen desde hace seis años un Club de Fans en nuestro país. Nos hemos acordado de los sufridos otaku masculinos, y desarrollamos una nota de Aika que hará las delicias de su libido. Como siempre, les ofrecemos también la sección de Mechas, el Otaku Quiz, el correo, las propagandas y la cara del diariero.

www.editorialvertice.com.ar/otaku

Internet está que arde. Nuestro foro de discusión está pletórico de movimiento y el canal de chat recibe todas las noches una interesante gama de personajes (nosotros) que discute, disiente, opina y profetiza sobre el pasado, presente y futuro de la animemanía en Argentina y el resto del Sistema Solar. A propósito de esto, estén atentos porque hemos decidido inaugurar una lista de correo a pedido del amable público, la que será oportunamente informada a través de los canales habituales. Nuestra página en la gueb queda en http://www.editorialvertice.com.ar/otaku. Al canal de chateo se accede por el servidor 209.133.28.137, puerto #6667, canal #Otaku (todos los días después de las 23:00 hs).

Leemos absolutamente todo el correo que nos llega a Lavalle 1994, 5to piso, Capital Federal, CP 1051, o a otaku@editorialvertice.com.ar y las solicitudes son sopesadas cuidadosamente, así que no se priven de opinar, pedir y exigir.



LA PRECISIÓN DEL ALFÉREZ MIKADO

La voz por el auricular arrancó al Comandante Horadado de sus pensamientos.
–Comandante, entraremos en el cuadrante AG-421 en 5762 segundos...
El Comandante hizo un gesto arisco. Le molestaba la precisión exagerada del Alférez Mikado en cuanto a mensurar absolutamente todo en centésimas, y en varias oportunidades se lo había hecho saber. Después de todo, el pobre no tenía la culpa. Durante el transcurso de una escaramuza llevada a cabo en el planeta Otomo contra los hombres del dictador Kogote, una granada de iones pluralizados había estallado junto a su oído derecho, produciéndole una ligera sordera y la pérdida de la mitad de su cerebro. Dado que Mikado nunca había sobresalido por su inteligencia, los bioingenieros pudieron reemplazar sin problemas la materia gris faltante a pesar de los pocos componentes que habían podido conseguir en ese sector de la galaxia: un microprocesador 386 y el chip de cuarzo de un reloj de pulsera. Luego de la operación Mikado pudo continuar llevando una vida normal, aunque al principio fuera duro para sus conocidos acostumbrarse a escucharlo gritar "¡Cu-cu!" cada sesenta minutos.
–Entendido. ¿Envió el Comando Central algún cambio de planes?

–Negativo Comandante. La Maniobra Kakkoru sigue en progreso.
El Comandante respiró hondo y lentamente tomo los mandos de los brazos mecánicos externos, apretando los dientes.
–Diablos...
Las cosas habían cambiado mucho en el Sistema Orión en los últimos veinte años. Qué tiempos aquellos, en que una nutrida tripulación hacían innecesarias todas estas complicadas maniobras a la hora de recibir un envío. Actualmente, la tecnología había reducido la dotación de un Crucero a apenas dos tripulantes. Levantarse de la criocámara cada cinco meses para chequear las novedades de la computadora de navegación podía destruir el temple de cualquiera, pero la vida del cuartel había endurecido a la tripulación.
Apenas dos tripulantes... El año pasado la tripulación del Baka Shinji IV, compuesta por 25 hombres, había fallado al efectuar la Maniobra Kakkoru, recalentando el núcleo de telgopor enriquecido de la nave. El estallido del núcleo había producido que la nave y tres planetas cercanos se hundieran en un agujero negro de antimateria, lo que obligó a la Federación Estelar a excusarse públicamente y realizar una clonación del capitán del Baka Shinji para poder así despedirlo.
–¡Comandante! El sistema...
–¿Eh...? Ah... sí. Conectando el sistema manual. Malditos jovenzuelos... Piensan que la experiencia viene sola. La Maniobra Kakkoru es simple, pero hay solo una oportunidad para realizarla. La práctica en esta operación es esencial para el éxito, aunque apenas un vistazo al expediente del Comandante Horadado bastaba para garantizar el resultado. Tres décadas de entrenamiento en la Academia Ghibli habían hecho de él un hombre rudo e insensible, un fiel exponente del Guerrero Samurai. Aún llevaba en su brazo izquierdo, a modo de recuerdo, las marcas que recibiera tras quedar expuesto a radiaciones de gripe provenientes de la constelación Yebisu. Su rostro había resultado completamente deformado a causa de estas ondas mortales, situación que, si bien había satisfecho ampliamente a su mujer y sus allegados, le habían enseñado cautela y sangre fría.
La irritante señal de alarma del tablero central comenzó a sonar.
–Estamos a menos cuatrocientos ochenta nanosegundos del contacto –informó el Alférez Mikado.
–Sí. Ya tengo contacto visual... Confirmo la recepción de la carga en el brazo número dos...
Cinco minutos después, Mikado llegaba portando un bulto entre sus manos.
–La Maniobra fue un éxito, Comandante...
–Magnífico...
–Pero la muzzarela llegó fría, y olvidaron ponerle anchoas.

Otaku
ÚLTIMA GENERACIÓN

AÑO I Nº6 • MAYO DE 2000

Es una publicación
de Editorial Vértice SRL Lavalle 1994
5º Piso CP 1050 Capital Federal
Tel:4953-0604 / 4954-2913

DIRECTOR RESPONSABLE
JORGE CANAY

DIRECTOR EDITORIAL
JUAN MARTÍN LARZÁBAL

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
JUAN ALBERTO BORRINI

STAFF

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
ATILIO MILLÁN

DIAGRAMACIÓN
PEDRO CHARAB

SCANNING Y
ARTE FOTOGRÁFICO

MANUEL MILLÁN
GABRIEL GÓMEZ HABIAGA

ILUSTRACIONES

RUBÉN HERNÁNDEZ
ATILIO MILLÁN

REDACCIÓN

JEFE DE REDACCIÓN
PABLO BERNARD

REDACTORES
GABRIEL GÓMEZ HABIAGA
DARÍO ZERDA
ALEJANDRO JOAKIN
ADRIANA SIVOLELLA
EDUARDO SHIMOYAMA
RAFAEL VAZQUEZ RISPOLI

FOTOCROMÍA

ESTUDIO IMAGEN

DISTRIBUCIÓN

CAPITAL FEDERAL
DISTRIMACCHI SA
AV. INDEPENDENCIA 2744

INTERIOR
DISTRICONDOR SA
AV. INDEPENDENCIA 2744

IMPRESIÓN

DONNELLEY COCHRANE ARGENTINA

IMPRESO EN LA ARGENTINA
EN EL MES DE MAYO DE 2000

PRINTED IN ARGENTINA
ISSN 1514-8297

Las imágenes y marcas reproducidas en la presente revista son copyright de sus respectivos autores y editores, las que se utlizan solo con fines informativos.

http://www.editorialvertice.com.ar

E-mail: otaku@editorialvertice.com.ar

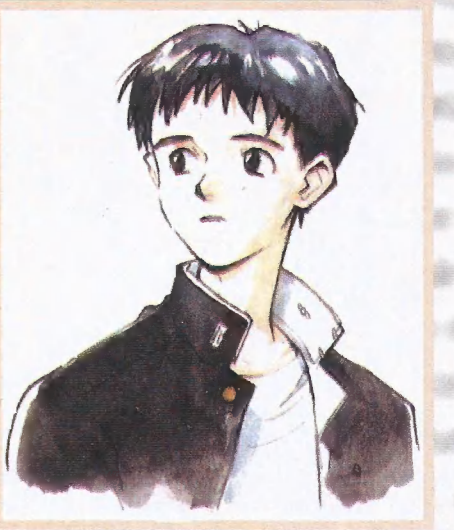
Otaku NEWS

Cablín va para atrás...

Finalmente, y luego de varias idas y venidas, Cablín no verá el aire. La productora que financiaba el proyecto terminó de confirmar el escaso interés insinuado en el emprendimiento, no pagando sueldos y demás. Los derechos de series estaban pactados, pero no adquiridos, y los que quieran ver a Morgado y su troup tendrán que sintonizar la onda del 7, el Canal de Todos.

Otaku Quiz

Un nuevo desafío lanzamos desde esta sección a todos los Otaku lectores de la revista. La incógnita esta vez gira en torno a Evangelion: ¿Cuál es el instrumento musical que toca Shinji Ikari? Esperamos las respuestas.



Nuevos games de Animé

Les comentamos a los fanáticos de Clamp que salió un nuevo juego para la consola Playstation dedicado a Card Captor Sakura. Al igual que sus anteriores games es un RPG. El segundo game a mencionar es acerca de Ah! Megami Sama, que no solo nos invita a responder sobre la serie sino que parece más bien un cuestionario de exámen. Y hablando de prepararse para exámenes pero de computación, Gainax lanzó un curioso programa donde Ibuki Maya y el resto del plantel de NERV nos enseña a manejar...el teclado de la compu! No, no era un EVA, lástima. Además, se rumorea que Rumiko Takahashi estaría inmersa en la creación de personajes para games. Tratándose de Rumiko, imaginamos una aventura gráfica...o no?

Duplex Divine

La nueva creación de Kia Asamiya, donde encontramos a Water 003 (sí, un nombre extraño pero se llama así en verdad). Tiene veintidos años, y la historia de este animé trata acerca de una roca misteriosa que cae a la tierra. Eso provoca la evolución de seres mutantes y variedad de desastres en el planeta. Para no quedarse atrás en las nuevas tendencias del animé, Asamiya incorporó a su nueva trabajo animación 3D.

Rabu Hina

Se trata de una serie que está pegando fuerte en Japón. Actualmente concluyeron varios animé relevantes, y para reemplazar las poderosas historias que nos hablan escuelas y pelea, llega esta novedad que tiene como protagonista a Naru Narusegawa. ¿Quién es Naru? Una chica graciosa que guarda muchos secretos, menos el de su corazón, que le pertenece por entero a Keitaro Urashima, un joven de antejos que la va de intelectual. Diferentes personajes, y de todas clases, se encuentran en este animé, tales como Motoko Aoyama, gran fanática del Kendo; Kaollasu, una chica chistosa que gusta de andar descalza y fana de los bailes; Shinobu Maehara imprimiendo la dosis de ternura a la serie; y como siempre una que le gustan las fiestas ... Mitsune Konno.

Más NeoRanga

Por fin, los creadores de esta fabulosa serie decidieron entregar lo que representa la continuación de la inconclusa historia, donde por fin podremos ver a las poderosas hermanas portando sus cuchillas. Además, venimos de duro combate, ya que observaremos la conclusión de la pelea de Ranga contra otro dios. Pero eso no es nada, pronto se realizará una película, que promete despabilarnos.

Ekuseru Saga

Un ya por algunos conocido animé, que se viene con nueva animación y un incremento en la cantidad de personajes. Ekuseru, la protagonista, en esta novedosa etapa se enfrentará a guerreras que no son del todo humanas. Para que el que no conozca este animé, lo encontrará muy divertido, ya que hay peleas y romance, todo lo que un otaku necesita para entretenerse. Está considerado como Shonen, aunque algunos aspectos de su trama te hacen dudar el género en el que se encuadra.

Batman Oriental

Kia Asamiya, quien ya venía coqueteando con Occidente, tomó la posta en Batman, encarando una versión del encapotado, pero al estilo manga. El resultado será digno de ver, dada la calidad de Asamiya. Con las libertades que se toman en Japón... Batman se lo trincará a Robin?

REPASANDO EVANGELION

PARTE V

Gainax ya había demostrado con Top o Nerae (1988) que los grandes robots comandados por personitas eran tema conocido. Claro, a Hideaki Anno no le alcanzó con este esquema más bien simple y se lanzó con unos mechas que luchan contra el mal, se cortan solos y hasta poseen alma y eventualmente pocas pulgas. En esta nota le damos cuerda a estos... cosos... procurando develar qué son, para qué sirven y qué quieren ser cuando sean grandes

Confieso que los mechas han sido siempre una verruga en mi modesto saber animemanga. Observaba boquiabierto cómo los otaku con los que me codeaba cotilleaban a gusto sobre sus preferencias en cuanto a robots, androides y otros adminículos mecánicos, sin que sus efusivas descripciones lograran arrancarme un solo gesto de aprobación. Eso, por supuesto, hasta que Evangelion llegó a mi vida.

No podemos hablar de Neon Genesis Evangelion sin mencionar a las criaturas que tanto halo de misterio han arrojado sobre su trama. Me refiero a las Unidades EVA, misteriosos entes llamados a ser los defensores de la humanidad pero que esconden un devastador potencial dormido que bien podría perchar a todo el planeta en cuestión de segundos.

A ver Jaimito... defíname "Unidad EVA"...

El nombre completo de las Unidades EVA es Hanyou Ninkei Kessen Heiki – Jinzou Ningen Evangerion, esto es, aproximadamente, "Arma humanoide de combate decisivo para propósitos generales – Humano artificial Evangelion". Estas Unidades fueron creadas por NERV a instancias de SEELE con el propósito oficial de combatir a los Ángeles, aunque posteriormente queda claro que su objetivo verdadero es disparar el Tercer Impacto que permita llevar a cabo el Plan de Complementación Humana. Su desarrollo y construcción llevó catorce años de planificación y miles de millones de yenes provenientes de los sufridos contribuyentes nipones y es la única arma efectiva para luchar contra los Ángeles, pues tiene la capacidad de desplegar un Campo A.T. que neutraliza el Campo A.T. de estos seres.

Conociendo al EVA

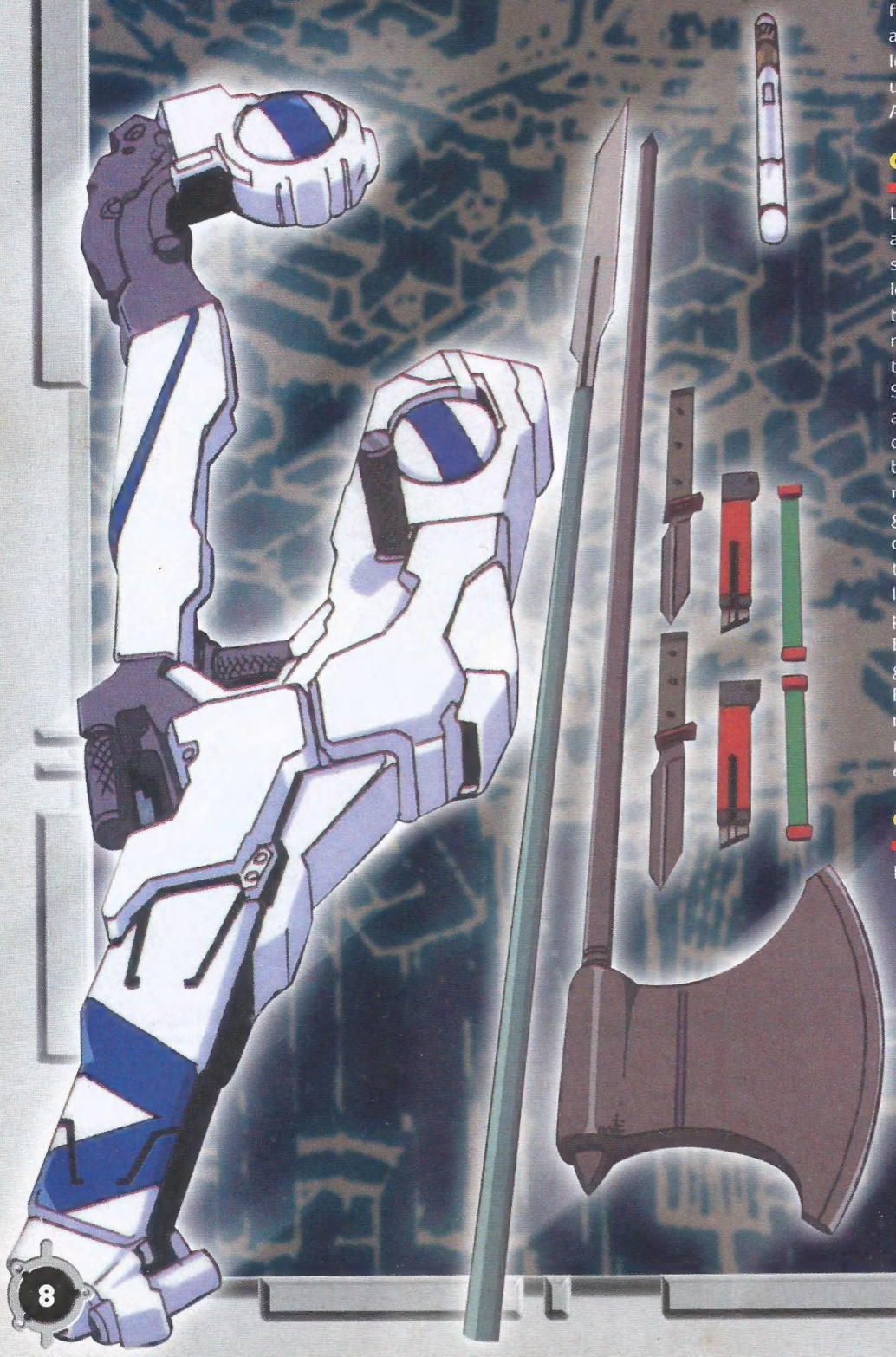
Las Unidades EVA funcionan esencialmente a base de energía eléctrica. Su alimentación se realiza a través de un cable umbilical que le suministra la energía que necesita. Sin este cable, las Unidades EVA tienen una autonomía de cinco minutos, luego de lo cual todas sus funciones cesan.

Sin embargo, a partir de la Unidad 05 en adelante las Unidades fueron desarrolladas con un núcleo generador de energía basado en la teoría del núcleo Súper Solenoide (S^2), desarrollada por el Dr. Katsuragi, padre de Misato. Gracias a esta fuente de poder, la autonomía de funcionamiento de las Unidades llega a ser infinita, por lo que no necesitan del Cable Umbilical para funcionar.

Es interesante destacar que todos los Ángeles poseen núcleo S^2. En el capítulo 19, el EVA-01 incrementa la energía del exiguo núcleo S^2 que Gendou le instalara en secreto luego de devorar el núcleo S^2 de Zeruel, el 14vo. Ángel.

Con alma y vida

En teoría, los EVA no poseen alma. Los pilotos de las Unidades son los que hacen las veces de "alma" al introducirse en estas en una carlinga llamada Entry Plug, que se inserta en la nuca del EVA. A falta de un piloto humano, las Unidades pueden eventualmente ser cargadas con pilotos virtuales llama-



A la izquierda, el prototipo manual del Rifle Positrónico, muestra de los Cuchillos Progresivos, PK-01 y 02, más la lanza y el hacha utilizados cuando ya se acaban las cebitas.

dos Dummy Plug, los que tienen implantados patrones mentales y de personalidad que les permiten emular a un piloto humano. Los EVAs 05 al 13 que atacan a Asuka están piloteados por Dummy Plugs Hasta aquí la teoría. Al margen de ésta, existen un montón de indicios que evidencian que las Unidades EVA no son del todo "desalmadas". Veamos.

Durante un experimento llevado a cabo con la Unidad 01, Yui Ikari, madre de Shinji, desaparece dentro del Entry Plug, accidente que posteriormente casi le costara la vida a Shinji en el episodio 20. La Unidad demuestra en varias oportunidades una afinidad muy marcada hacia Shinji, como el primer episodio, en que el EVA-01 protege a Shinji cuando un temblor hace caer pesado objetos sobre él. Partan de la base de que la Unidad EVA-01 contiene el alma de Yui Ikari y comprenderán un poco mas el comportamiento entre esta Unidad y su piloto.

Rei Ayanami pilotea el prototipo de EVA-00, y no parece llevarse del todo bien con él, como se desprende de la paliza que recibiera intentando sincronizarse con el EVA-00 al principio de la serie. Paradójicamente, tampoco se llevaba bien con la difunta Dra. Naoko Akagi, madre de Ritsuko, pues ésta creía ver en la pequeña Rei la imagen de Yui Ikari, su rival en los amores de Gendou (El amor tiene cara de Evangelion...). Cualquiera diría que el alma de la Dra. Akagi mora en el prototipo EVA-00. El cómo no sería un problema, habida cuenta del quilombo que es entender el resto de la serie...

El tema de la Unidad EVA-02, piloteada por Soryu Asuka Langley Zeppelin, es algo más filosófico. Su madre, Kyoko, perdió la razón durante un test de sincronización precisamente con la Unidad EVA que más tarde pilotearía su hija. ¿Es que acaso con la razón se va el alma? Misterio. Lo que sí resulta claro en que es la voz de su madre la que la despierta de su estado catatónico al principio de The End of Evangelion.

Como dato agregado, es interesante mencionar que todos los intentos de los pilotos por conducir una Unidad que no sea la asignada resultó infructuosa, inclusive cuando se introdujera un Dummy Plug.

Unidades EVA: Detalles técnicos.

Las Unidades EVA poseen diferentes características, si bien son todos clones de la primera Unidad de prueba estable: el EVA-01

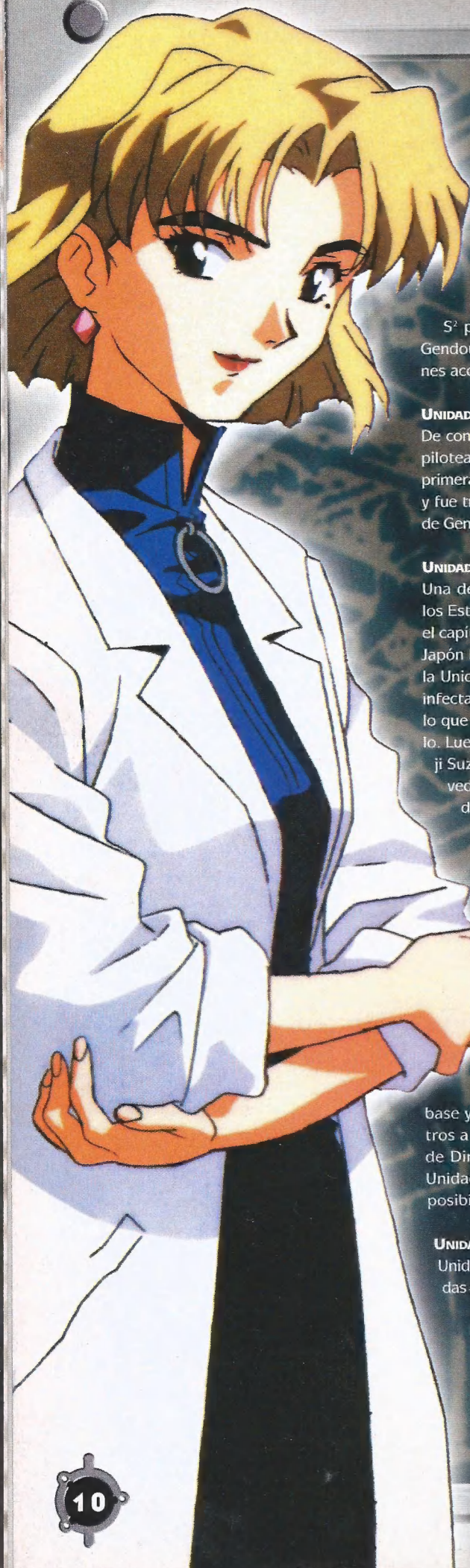
La unidad EVA-01, posando para la gilada junto con sus chiches.

Unidad 00

Esta Unidad es de manufactura japonesa y su piloto es Rei Ayanami. Es el prototipo de estas Unidades y tiene color naranja. Entró en estado Berserk pocos días antes de que Shinji llegara a NERV, dañando seriamente a Rei. Resultó muy deteriorada durante los sucesos del episodio 6, siendo recompuesta posteriormente y actualizada a 00'. Posee un solo ojo.

Unidad 00'

Esta Unidad es de manufactura japonesa y su piloto es Rei Ayanami. Se la conoce también como Unidad EVA-00 kai (modificada) y es de color azul. Luego de ser severamente dañada en el capítulo 6 por el ataque del Quinto Ángel, fue completamente actualizada agregándosele escudos protectores, por lo que dejó de ser un mero prototipo para ser una Unidad de Prueba. Tiene un único ojo.



Unidad 01

Esta Unidad está construida en Japón, y su piloto es Shinji Ikari. De color púrpura, parece poseer ciertas características ocultas de las que carecen el resto de las Unidades, como la capacidad de continuar funcionando sin tener conectado su Cable Umbilical gracias a un núcleo S^2 primitivo que fuera instalado por Gendou. Tiene dos ojos y en varias ocasiones accede al estado Berserk.

Unidad 02

De construcción alemana y color rojo, está piloteada por Soryu Asuka Langley. Es la primera Unidad construida fuera de Japón, y fue traída por mar a Tokio-3 por encargo de Gendou Ikari. Tiene cuatro ojos.

Unidad 03

Una de las dos Unidades construidas en los Estados Unidos. Aparece en escena en el capítulo 18, siendo enviado por EEUU a Japón luego del accidente ocasionado por la Unidad 04. En camino hacia Tokio-3 es infectado por Bardiel, el 13er. Ángel, por lo que la Unidad 01 es enviada a detenerlo. Luego se descubre que su piloto es Tôji Suzuhara, quien resulta herido de gravedad a consecuencia de la destrucción de su EVA. Es de color verde oscuro y negro y tiene dos ojos.

Unidad 04

Tercer modelo seriado, construido en los Estados Unidos. Durante su período de prueba en la base que NERV poseía en Nevada, el núcleo artificial S^2 que NERV estaba probando sufrió un desperfecto de origen desconocido que hizo que la base y todo lo que había en 160 kilómetros a la redonda se hundieran en el Mar de Dirac. Esto decidió el traslado de la Unidad 03 restante a Japón previendo la posibilidad de un sabotaje.

Unidades 05 a 13

Unidades de producción en serie construidas en varios países miembros de SEELE. Son de color blanco, poseen núcleo S^2 propio y aditamentos para volar, y están piloteadas por un Dummy Plug. Son enviados por SEELE en The End of Evangelion en un intento por acabar con las "disidentes" Unidades 01 y 02.

La doctora Ritsuko Akagi es la encargada fundamental del funcionamiento de la súper computadora Magi, luego de tomar un sánguche de vectores con una taza de vinagre.

Estoy hecho un demonio...

El diseño de algunas Unidades EVA guarda una estrecha relación con la descripción que la mitología judeocristiana del medioevo hacía de cierta clase de demonios llamados "Barones del Infierno", dejando claro de dónde sacó el amigo Anno los perfiles antropomórficos de sus criaturas.

De acuerdo a esta clasificación demoníaca utilizada por algunos sacerdotes, se dice que uno de los barones infernales poseía un rostro sin rasgos y un solo ojo, lo que encaja con la descripción del EVA-00. Otro de los barones, conocido como el Barón de las Tinieblas, era descrito como un ser con un cuerno en su frente y grandes y chirriantes dientes (el EVA-01). Luego tenemos otro demoniete de color rojo como la sangre, cuyo rostro curtía cuatro ojos y dos bocas como el EVA-02 de Asuka. Por último, el cuarto barón era negro como la noche y sus brazos eran anormalmente largos, como el EVA-03 en el que casi crepa el bueno de Tôji.

Armamento

No es fácil encontrar gomeras del tamaño de un EVA en las buenas armerías del barrio, máxime cuando se trata de atacar o defenderse de estos Ángeles turros. NERV ha desarrollado una serie de armas especialmente adaptadas para que las Unidades EVA luchen contra sus peligrosos enemigos.

Cuchillo progresivo (Progressive Knife Prototype)

Se trata de un arma de partículas de alta vibración, que al tocar la materia la corta a nivel molecular. Hay dos modelos de esta arma: el PK-01, utilizado por las Unidades 01 y 02 y ubicado en un compartimiento en el hombro izquierdo de éstas, y el PK-02, parecido más a un Cúter, como el que Asuka lleva montado sobre la pierna izquierda de su traje D.

Rifle Paleta (Pallet Rifle)

Es utilizado por las Unidades EVA para disparar balas de uranio mediante ondas electromagnéticas, y es el arma de mano más

comúnmente utilizada por otras. El prototipo 00 lleva esta arma en una cartaza sobre su hombro derecho.

Rifle de Positrones (Positron Rifle)
Esta arma, desarrollada experimentalmente por la SENRYAKU JIEITAI (Fuerza de Autodefensa y Estrategia Japonesa) y posteriormente confiscada por NERV, tiene dos modelos: uno móvil, que es usado ajustándolo sobre el hombro como cuando la Unidad 00 la usa en el capítulo 22 y el otro de base con apoyo, ideal para disparos de largo alcance y óptima precisión, utilizado solo una vez en la serie por el EVA-01 durante la Estrategia Yashima del capítulo 6.

Lanzamisiles
Estas armas lanzan bombas del tipo N², de enorme poder destructivo. La bomba lanzada contra el Tercer Ángel, al principio del capítulo 1, es de este tipo.

Escudo Protector
Está hecho de una aleación especial súper resistente. Es utilizado solo una vez por el Prototipo 00 durante la Estrategia Yashima, para cubrirse del ataque de Ramiel, el Quinto Ángel.

Glosario

BERSERK (Locura furiosa)
De acuerdo a la mitología Escandinava, en ocasiones el dios vikingo Odin llevaba a los guerreros a un estado de furia ciega durante las batallas, situación obviamente debida al furor de la batalla y a los litros de hidromiel (bebida alcohólica vikinga) que los bravos bebían antes y durante el transcurso de estas contiendas. En este estado el guerrero perdía noción de sus actos, pudiendo ya sea acometer ciegamente contra el que tenga adelante, amigo o enemigo, como también prender el televisor y ponerse a grabar capítulos de Enigma y los Extremodinos.

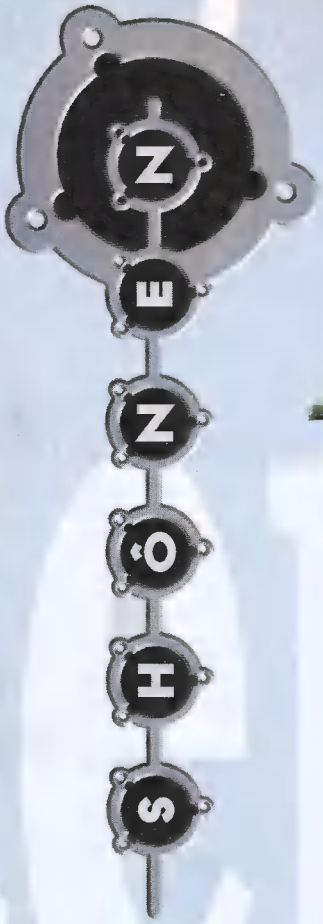
CAMPO A.T. (Absolute Terror)
Una barrera física que tanto los humanos como los Ángeles y las Unidades EVA pueden emitir y que tiene un enorme poder defensivo. Más aún: en teoría el Campo A.T. es lo que hace que la humanidad mantenga su individualidad, y sería precisamente la anulación de este campo lo que fundiría a todos los seres humanos en un solo ser perfecto, consumando el Plan de Complementación Humana.

MAR DE DIRAC
Dirac, Paul Adrien Maurice (1902-1984), físico teórico británico, premiado con el Nobel y célebre por su predicción de la existencia del positrón (electrón positivo) y por sus investigaciones en teoría cuántica.

En Evangelion, área de vacío molecular de diámetro variable y solo tres nanómetros de espesor, como la creada por el Ángel Ceriel en el episodio 16. Al no tener capacidad puede tragar cualquier cosa que caiga en ella. Otaku

Diego Bernardi

Arte correspondiente al Eva-01, realizado en acuarelas. Se puede observar el rigor que su dibujante puso en el diseño, en parte debido al enterarse del último aumento de los impuestos en Japón.



TENCH

CUANDO EL TRANSFORMA EN

Mucha gente hay que no du como una serie puramente lado, gente hay también que nalidad argumental que tier en esta nota de presentar la ble, para los que aún no la Comencemos, entonces, a

La historia de Tenchi Muyo! Ryo oh ki es mas bien simple, y por esto resulta sorprendente que sus ramificaciones parecieran no tener fin. Se trata de una creación de Masaki Kajishima lanzada por Pioneer en formato OVA hacia 1992. Cuenta la historia de Tenchi Masaki, un simple estudiante de secundaria que de buenas a primeras descubre en una gruta sellada un Oni (demonio japonés) dormido. La natural curiosidad del muchacho despertará al mostro, que resultará ser una pirata espacial que contribuirá a volver loco a Tenchi de ahí en más.

El título de la serie tiene mas de un significado. A grandes rasgos quiere decir algo así como "Principe del cielo y la tierra", pero también puede ser interpretado como "Tenchi inservible", tal vez haciendo referencia a su costado terrestre. Porque Tenchi, como luego se ve, resulta ser uno de los últimos descendientes de la Dinastía Jurai.

La serie es un continuo divague entre la comedia, la fantasía y la ciencia-ficción en proporciones adecuadas, y es precisamente eso lo que produjo sus posteriores continuaciones. Su línea argumental presenta múltiples universos alternativos, ya sea que hablemos de los OVAs, las series televisivas, las películas, los especiales o el manga, por lo que no termina de darle respiro al espectador.

Personajes principales

Tenchi Masaki

Tenchi es un muchacho despreocupado que disfruta de sus vacaciones mientras entrena en artes marciales en el Templo de su abuelo Katsushito. El despertar de la irascible Ryoko marca el comienzo de sus problemas y su derrotero para despertar su conciencia como descendiente de la Familia Jurai. El actor que dobla su voz, Kikuchi Masami, es el mismo que animara a Keiichi Morisato en Ah! Mi Diosa.

Ryoko

Es una de las protagonistas femeninas de la serie, un androide creado por Washu con inclinaciones algo delictivas, que fuera confinada 700 años atrás a la gruta donde Tenchi la encontrara debido a los desastres que producía en la galaxia. De carácter agresivo, es sumamente guarra y dada al sake y las peleas. Sus delitos prescribieron con el tiempo y ahora vive con los Masaki mientras disputa continuamente con Ayeka por el amor de Tenchi. **Voz original:** Ai Orikasa.

Nobuyuki Masaki

Es el padre de Tenchi. Un arquitecto amante de los mangas shôjo y los merodeos a los baños de las muchachas, video en mano. **Voz original:** Takeshi Aono.

Katsushito

El abuelo de Tenchi y un poderoso miembro de la Casa de Jurai. Su origen es

MUYO!
UNIVERSO SE
UN SHOPPING

a en catalogar a Tenchi Muyo! mercial (me incluyo). Por otro la loas sobre la calidad y origi- (me incluyo también). Trataré erie lo más objetivamente posi- hocen saquen sus conclusiones. vegar por el Universo Tenchi.

un misterio que se irá develando a medida que pasan los capítulos.

Ayeka Jurai

Ayeka es la princesa del reino de Jurai. Llegó a la tierra buscando a su medio hermano y prometido, el príncipe Yoshu, a bordo de su nave Ryôh junto con su hermana Sasami. Su nave se hizo pelota, lo que obligó a Ayeka a quedarse a vivir junto con su hermana y la loca de Ryoko en casa de Tenchi. **Voz original:** Yumi Takada.

Sasami Jurai

Sasami es la hermana menor de Ayeka. A pesar de su corta edad parece ser la más dulce y centrada de las chicas que habitan la casa Masaki, además de cocinar como los kami. Ella y Ryo-oh ki resultan inseparables luego que la mascota multiforme se une al grupo.
Paralelamente a su protagonismo en la serie Tenchi Muyo, Sasami devino la heroína de una serie onda Magical Girl llamada Pretty Sammy, parodia evidente de la archiconocida Sailor Moon. **Voz original:** Chisa Yokoyama.

Azaka y Kamidake

Son los guardianes personales de la Princesa Ayeka, y unos troncos literalmente hablando. Sus voces originales son de Wataru Takagi y Kenichi Ogata, respectivamente.

Ryo-oh ki

Bueno... como explicarlo... Ryo-oh ki es una tierna mezcla de gato y conejo. Inicialmente fue la nave de Ryoko, que resultara destruida junto con la de Ayeka a poco de comenzar la serie (no dije que fuera fácil de entender). Es que Ryo-oh ki es una criatura multiforme creada por Washuu, que puede cambiar de forma fácilmente y adora las zanahorias. De pronto es la masco-

ta de Sasami y luego se convierte en una nave espacial. También tiene voz japonesa, correspondiendo en este caso a Etsuko Kozakura.

Mihoshi

Es miembro de la Policía Galáctica solo gracias a que su padre es el Jefe, porque es más torpe y simple que un ejército de Serenas Tsukino. **Voz original:** Yuko Mizutani

Kiyone

Cometió dos errores en su vida: el primero fue alistarse en la Policía Galáctica y el segundo aceptar como compañera a Mihoshi.

Yoshu

Yoshu fue el príncipe que 700 años atrás derrotara a la malvada Ryoko. Es medio hermano de Sasami y Ayeka, y prometido de ésta última. **Voz original:** Takehito Koyasu.

Washu

Washu es la científica más brillante de todo el universo. Fue la que creó a Ryoko y Ryo-oh ki y tiene apenas 20.000 años de edad. Aún así, se mantiene de una pieza y como todo científico tiene comportamientos algo excéntricos. Le gusta que le digan "Washu-chan" (chan: diminutivo utilizado para las niñas pequeñas). **Voz original:** Yuko Kobayashi.

Tsunami

Tsunami es la representación humana y fuente de poder de todos los árboles de Jurai, siendo la base generadora de éstos. Su aspecto es muy parecido a Sasami adulta. Está siempre dispuesta a ayudar a Tenchi o Sasami y es quien le otorga los poderes a esta última en Pretty Sammy. **Voz original:** Chisa Yokoyama (la misma que Sasami).

El universo Tenchi

1ra. Serie de OVAs Esta fue la primera serie de OVAs que editara Pioneer, y para muchos la mejor. Consta de seis episodios.

OVAs

OVAs Especial: La noche antes del festival. A menudo mencionado como siendo el séptimo episodio, fue incluido como relleno entre la primera y la segunda serie de OVAs como forma de presentación de ésta última.
2da. Serie de OVAs En esta segunda serie de seis capítulos conocemos a Washu, Sasami y Ryo-oh ki y otros personajes secundarios.
Mihoshi Special. Capítulo especial editado entre la primera y la segunda serie de OVAs. En esta, Mihoshi cuenta sus experiencias como Policía Galáctica.
Pretty Sammy. Esta historia transcurre en uno de los universos paralelos de Tenchi Muyo. Aquí tenemos a Tenchi, quien es el hermano mayor de Sasami y compañero de secundaria de Ayeka y Ryoko. Sasami conoce a la futura reina del reino mágico de Juraihelm, Tsunami, quien le regala un cetro mágico que la transforma en la heroína Pretty Sammy, que también lucha por el amor y la justicia (y el rating...).

1ra. Temporada televisiva

Una historia derivada de la primera serie de OVAs, consistente en 26 capítulos de 20 minutos de duración cada uno de muy buena factura artística. Se trata de otro de los universos alternativos de Tenchi, por lo que posee alguna que otra diferencia con los OVAs, a saber:

- Tsunami no aparece.
- Washuu y Ryouko no tienen relación alguna entre sí.
- Ryouko es sencillamente un pirata especial y no sigue órdenes del malvado Kagato.
- Kiyone tiene más protagonismo.

2da. Temporada televisiva

Más conocida como Tenchi in Tokio, esta segunda (y aparentemente última) temporada en televisión consta de 26 capítulos y plantea una historia totalmente diferente al resto.

Películas

Tenchi Muyo se ha descolgado con tres películas:
Tenchi the Movie (Tenchi Muyo in love) es una maravillosa producción que mueve una vez más a nuestro amigo Tenchi esta vez hacia el pasado, donde debe salvar a Achika, su futura madre, de las garras del maléfico Kain. El arte es grandioso y vale la pena verla.
Tenchi the Movie 2 (The daughter of Darkness) fue la segunda producción, en la que Tenchi se encuentra con una chica que dice ser su hija pero no es más que un instrumento de la malvada Yuzuha, una demonio de la oscuridad, para secuestrar a este chabón.
Hacia mediados del año pasado se estrenaba en los cines nipones la que parece ser la última y definitiva producción del Universo Tenchi: **Tenchi Forever.** Tenchi desaparece súbitamente, trasladado a oooo-tro universo alternativo e imaginario. Las chicas pasan años buscándolo, lo que nos muestra personajes con un par de años más encima.

Manga

El manga de Tenchi Muyo está dibujado por Hitoshi Okuda, y al contrario de la mayoría de las producciones salió posteriormente a los OVAs.

CD Drama

El éxito de Tenchi Muyo produjo también series radiales, algo más bien común en una serie que alcanza el éxito, como Carnival Midsummer. Otaku

Pablo Bernard

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

EL INICIO DE CLAMP EN EL ANIMÉ

Rayearth, conocida en nuestro país como "Guerreras Mágicas", fue la primera serie de CLAMP en llegar a la animación. Al comenzar su emisión, produjo controversias en Japón, donde se la consideró una mera copia de la exitosa "Sailor Moon". La historia luego sufrió cambios que gustaron a la audiencia, y se la trató con más respeto. Así, un largo camino han recorrido estas guerreras, y bien merecen este espacio que les dedicamos en Otaku.

Magic Knight Rayearth es una historia surgida de las manos del ya conocido grupo de chicas llamado Clamp, que en un principio fueran once en número y que actualmente solo esta formado por cuatro de ellas. Las que están aun moviendo la pluma son Nanase Ohkawa, Mikku Nekoi, Satsuki Igarashi y Mokona Apapa. El manga de Magic Knight Reyearth (conocido aquí como Guerreras Mágicas) fue originalmente editado en 6 tomos, tres para la primer saga y tres para la segunda. En cuanto al Anime, llego a un total de 49 capítulos divididos también en dos temporadas: 20 capítulos corresponden a la primer saga y 29 a la segunda. Debido a su tremendo éxito en TV se realizarían posteriormente tres episodios en formato OVA, que cuentan una historia diferente a la conocida en la serie televisiva. Al lograr nuevamente mucho fanatismo entre sus seguidores, se emitiría en las pantallas gigantes japonesas estos OVAs aunque con pequeños cambios. No se cortan entre si y donde vendría el ending de cada una sigue una pequeña animación extra. Además al termino de esta obra se agrega unos bonus en el final que pocos han visto, ya que la mayoría se conforma con tener los tres OVAs separados. A decir verdad, no estaba interesado para nada en las creaciones de Clamp, pero grandes amigas como Florencia y Silvina (para ellas y todas las fanáticas de Clamp está dedicada esta nota) me hicieron ver que no solo los anime de sangre y violencia eran los mejores. Aunque trates de evitarlo, Clamp tiene historias muy buenas y que pueden satisfacer plenamente al lector o al espectador de Anime.

Primera Saga

La primera parte de esta historia comienza en la poderosa torre de Tokio, donde varias escuelas se reúnen para una excursión. Tres chicas que no se conocían ven repentinamente una tremenda luz que las deja sorprendidas y en medio de ella a una chica muy linda que les pide que salven a su mundo. En ese momento las tres chicas aparecen flotando en el cielo pero no en la tierra sino en un extraño lugar. Al caer, son recogidas por un extraño animal que las coloca en el suelo. Los nombres de estas chicas son Hikaru Shidou, Umi Ryuuzaki y Fuu Hououji (en el doblaje castellano Lucy, Marina y Anaís, respectivamente), y deciden buscar la manera de salir de ese mundo. De repente aparece Guruclef el mago, que les explica su misión y les informa que ellas son unas guerreras mágicas y su deber es despertar a los genios, rescatar a la princesa Esmeralda de Zagato y salvar a Céfiro. Luego les proporciona unas armaduras que se modifican según sus técnicas y sus magias. Guruclef les dice que deben buscar a una mujer llamada Presea, que les fabricará espadas mágicas. En eso aparece una mujer llamada Alanis y las ataca, pero Guruclef le hace frente y convoca una criatura para que las lleve al Bosque del Silencio donde vive Presea. Guruclef se descuida y es convertido en piedra por el malvado Zagato. Hikaru enfrenta entonces a Alanis con la magia que le diera Guruclef y logra vencerla.

Luego las chicas llegan al bosque donde encuentran un castillo. Allí conocen a Mokona (Nicona) y a Presea, quien les da unas armas provisionales mientras encuentran el Mineral Escudo, un material con el que Presea fabricará sus verdaderas armas.

Al salir del castillo de Presea, Hikaru, Umi y Fuu se dirigen al bosque del Silencio guiadas por Mokona. En ese bosque encuentran a Ferio (Paris) y lo ayudan a salir del bosque porque, según él, estaba perdido. Ferio le entrega a Fuu un objeto cuya magia puede cumplir todos sus deseos, pero en realidad solo es un comunicador. Las chicas logran encontrar el mineral escudo, y gracias a esto sus armaduras se desarrollan un poco más. Llevan a Presea el valioso mineral, y ésta les muestra la manera en que crea sus espadas. Justo cuando termina las espadas, Presea muere a manos de una criatura enviada por Ascot, un niño discípulo de Zagato. Las tres chicas se enfrentan con diversos enemigos, como Ascot y Caldina, a quien Fuu logra convencer de no seguir las ordenes de Zagato. Hikaru consigue romper el hechizo que mantenía a los tres genios durmiendo. Asi, Hikaru obtiene el dominio del genio Rayearth, Fuu el del genio Windom y Umi el de Ceres.

Una vez vencidas las dificultades se dirigen a rescatar a la princesa, pero al llegar al castillo se encuentran con Zagato, que también domina un genio. Hikaru y sus amigas no tienen otra salida que derrotar a Zagato, si bien aún no conocían los verdaderos motivos que este tenía para mantener secuestrada a la princesa Esmeralda. Se desata una poderosa lucha en la cual Zagato es derrotado. Sus ultimas palabras son para la princesa Esmeralda, deseándole que sea feliz. Al ver y escuchar esto la personalidad de Esmeralda cambia. Cuando las guerreras mágicas entran al castillo encuentran a una mujer que dice ser la princesa, aunque Hikaru no la recuerda de esa manera. La mujer las ataca con un genio, mientras Hikaru comienza a escuchar la voz de la princesa que le dice que es ella quien las esta atacando. La princesa explica que ella era el pilar de Céfiro, la fuerza que mantenía a su mundo y que su único deber era rezar por la paz. Ocurrió que la princesa se enamoró de Zagato y él de ella. Los pensamientos de la princesa tomaron entonces otro rumbo y fue entonces cuando Zagato la secuestró. Hikaru le preguntó cuál fue la verdadera razón por la que las

Imagen muy frecuente en las Ovas, donde encontramos a Hikaru, Fuu y Umi... claro, no olvidemos a Mokona y todos los demás habitantes de Céfiro.

mandó llamar, y la princesa respondió que deseaba que acabaran con ella porque sólo así Céfiro se salvaría de la destrucción que ella misma había provocado. Guruclef, quién quedara libre del hechizo de Zagato al morir éste, les dice que deben cumplir el deseo de la princesa para salvar a Céfiro. Con enorme dolor, Hikaru, Fuu, y Umi acaban con la princesa. Instantáneamente, las tres chicas regresan a la tierra y aparecen en la Torre de Tokio, de donde habían salido. Las tres se abrazan y rompen en llanto.

Segunda Saga

Ha pasado tiempo desde que nuestras amigas volvieran de Céfiro. Hikaru, Umi y Fuu se encuentran otra vez en la Torre de Tokio. Las tres están muy tristes por lo sucedido en Céfiro. Nuevamente aparece una luz brillante y son transportadas a Céfiro, y, como antes, son llevadas por una criatura que se dirige a un castillo. Hikaru y sus amigas notan que el paisaje de Céfiro es distinto. No abundan como la otra vez árboles o ríos, y lo que antes era un vergel era ahora casi un desierto. Dentro del castillo se encuentran a Mokona, que las guía donde está Guruclef. Una vez allí, éste les pide perdón por lo sucedido y les informa que Céfiro se está muriendo por no tener un pilar y además los príncipes de tres planetas vecinos Autosam, Siseta y Faren, planean conquistarlo por la fuerza. Hikaru, Umi y Fuu deciden defender nuevamente Céfiro de sus nuevos enemigos, y una vez mas Guruclef les otorga nuevas armaduras, mas resistentes y de acuerdo a la personalidad de cada una. En ese momento aparece Presea. Hikaru, apesadumbrada, le pide disculpas por no haberla podido ayudar en la otra oportunidad. Guruclef informa a las guerreras que el ultimo deseo de la princesa fue revivir a todos los guerreros caídos en la batalla anterior. Es por ello que Presea estaba viva. Luego se revelaría que esto era solo un engaño, ya que no era Presea sino su hermana gemela. Presea les entrega a cada una sus espadas, y así se dirigen a sus genios dispuestas a enfrentar a una nave proveniente de Autosam. Al llegar, un robot les espera para el combate. Dentro este se encuentra Iguru Bijom (Aguila), comandante de Autosam. Aunque la lucha es dura, Hikaru logra vencerlo y todas regresan al castillo donde se encuentran con Ferio, quien les revela que es en realidad el hermano menor de la princesa Esmeralda y les agradece por haber cumplido el deseo de su hermana. Al ingresar al salón se encuentran a Ráfaga, Caldina y Ascot (que se había mandado un súper estirón), y un misterioso hombre con una hada volando a su alrededor. El nombre del hada es Primera (Primavera) y el hombre vestido de negro se llama Lantis (Latis). Lantis se retira y Hikaru se queda mirándolo pues su aspecto le parece familiar. Ráfaga le informa que es el hermano de Zagato.

Esa noche, Hikaru tienen un sueño en el que una sombra le decía que iba destruir Céfiro, el mismo sueño que había tenido en Tokio. Nuevamente, la nave de Autosam aparece cerca del castillo y las chicas salen a enfrentarla, pero antes de poder hacer algo aparece Alanis quién las ataca con unos nuevos poderes. Cuando Hikaru trata de persuadirla de no seguir luchando, comienzan a sentir una extraña aura saliendo de Alanis. Hikaru tiene entonces una visión en el que ve a otra chica que le dice que se llama Nova (Luz) y que fue creada sólo para Hikaru. Alanis desaparece y Hikaru, Umi y Fuu van donde ya Iguru Bijom, dentro de su robot, las estaba esperando. Mientras hablaban con él acerca de sus intenciones respecto a Céfiro, oyeron una voz de niña proveniente de una nave en forma de dragón que decía que ella sería el próximo pilar. Se trataba de la nave de Faren, al mando de la princesa Asuka. Las chicas se enfrentan a ella, pero la princesa usa una magia muy especial que hace dar vida a los dibujos que ella hace en un pergamino. Nuestras heroínas, sin embargo, son más fuerte y la derrotan. Mientras ellas luchaban, en el castillo Guruclef se preguntaba sobre el verdadero motivo del regreso de Lantis. Este, mientras tanto, juraba frente a la corona de la princesa destruir la leyenda de las guerreras mágicas.

A su regreso al castillo, las tres chicas son llevadas por Guruclef al cuarto de la corona, y les explica cual es el método para escoger al nuevo pilar. Resulta ser que es la corona quien elige a su propio dueño y para abrir la puerta se podía usar el anillo de Guruclef o la espada de Lantis. Hikaru decide salir a buscar si hay alguna persona digna de ser el pilar en el desolado Céfiro a pesar de las

protestas de sus amigas, y le pide a Lantis que la acompañe. No encuentran nada, pero Iguru Bijom aparece en su robot y captura a Hikaru a pesar de los intentos de Lantis por ayudarla. Lantis trata de perseguir a Iguru Bijom, pero se encuentra con Alanis quien lo confunde con Zagato y lo ataca, diciéndole que será Devonea (Devoner) la que se apoderará de Céfiro. Lantis la derrota y se dirige a buscar a Hikaru. Umi y Fuu, mientras tanto, percibieron que Hikaru estaba en peligro y salieron a buscarla. En la nave de Autosam, Hikaru se despierta después de tener un sueño en el que veía a Nova diciéndole que muy pronto se conocerían. La muchacha es llevada ante Iguru Bijom por Zazu Toruku (Zas), uno de sus ayudantes, y allí Iguru Bijom le explica la razón por la que desea invadir Céfiro hasta que llega Lantis, quién venía rescatar a Hikaru. Mientras Iguru Bijom y Lantis luchan, Hikaru desaparece y repentinamente se encuentra nuevamente en Céfiro, donde tiene su encuentro personal con Nova. Ella ataca a Hikaru, quien para defenderse usa su magia, pero para su sorpresa Nova también usa la misma magia de ella. Aparece un ser llamado Rashin (Lopetego), que es el genio de Nova, y Hikaru convoca entonces a Rayearth. Cuando empiezan a enfrentarse llegan Umi y Fuu a ayudar a Hikaru, que estaba teniendo problemas para vencer a Nova. Ella las lleva a otra dimensión donde sus poderes son mayores. De repente un aura extraña comienza a acercarse y aparece Devonea, a quien Hikaru reconoce como la figura de sus sueños. Devonea les habla de sus intenciones de destruir a Céfiro y gobernar el universo. Llama "hija" a Nova y le dice que ella sí podrá derrotar a las Guerreras Mágicas. Devonea desaparece y Nova ataca a Hikaru. Umi y Fuu tratan de ayudarla pero son vencidas por Nova. Hikaru ataca con la espada pero el genio de Nova se la destroza. Hikaru se desmaya con el último ataque de Nova y Rayearth desaparece. Nova se ríe de lo débil que son las espadas y también desaparece. Umi y Fuu llevan a Hikaru al castillo, quien estaba muy deprimida por la perdida de su espada. Alanis había sido capturada y estaba siendo interrogada por Guruclef acerca de Devonea.

Hikaru va a decirle a Presea que su espada se rompió y esta le dice que sin ella no puede convocar a su genio. Justo en ese momento aparece una nueva nave invasora, el fuerte móvil de Siseta. Umi y Fuu salen a enfrentarlos y Hikaru muy triste se queda en el castillo. Las dos princesas de Siseta, Tata y Tatra, atacan a las dos guerreras mágicas con sus genios. Sin embargo, la nave de Faren, que había permanecido escondida, decide también atacar con un gigante creado por la princesa Asuka. Las dos guerreras son vencidas y capturadas, Fuu por Faren y Umi por Siseta. Hikaru estaba desesperada por sus amigas, y Presea al verla así le dice que hay una oportunidad de recuperar su espada, aunque es un método peligroso. Hikaru dispuesta a correr el riesgo, se dirige a un cuarto donde Presea comienza el trabajo. En ese momento, Nova se le aparece en una visión a Hikaru y le muestra todo lo sucedido desde que ellas llegaron a Céfiro, comentando que ha sido un gran sufrimiento para Hikaru. Presea siente que Hikaru se esta perdiendo en la oscuridad y trata de ayudarla, pero Hikaru no responde. Mientras tanto, Nova le muestra una escena en la que Umi y Fuu rechazan a Céfiro pero Hikaru no cree en esa escena, demostrando cuanto cree en sus amigas. Viendo que el engaño no resultaba, Nova trae una imagen de Lantis y le pregunta su opinión respecto a Hikaru. La imagen de Lantis responde que las guerreras mágicas destruyeron a su hermano Zagato. Hikaru se queda aterrada por esta respuesta. Por último Nova le pregunta a Lantis que si le gusta Hikaru. Lantis no responde y Hikaru se tapa los oídos para no escuchar la respuesta y cae en un abismo. Lantis, quien estaba en un salón, percibe que Hikaru estaba en peligro y corre a buscarla. Hikaru se encuentra en un lugar bajo agua, y allí es atacada por Nova, Presea trata de ayudarla apareciendo en ese lugar pero Nova la golpea. Hikaru finalmente logra hacer que su espada aparezca y con ella logra vencer a Nova. Lantis entra en el cuarto donde estaban Presea y Hikaru, ve como Nova sale del cuerpo de Hikaru, quien estaba inconsciente. Nova le dice a Lantis que va a destruir a Hikaru y desaparece. Lantis trata de ayudar a Hikaru, y cuando ésta despierta se acuerda de la pregunta que Nova le hizo a Lantis. Entonces Hikaru le dice a Lantis que lo ama y se desmaya.

Mientras tanto, Umi había sido llevada prisionera ante las princesas de Siseta y habla con ellas acerca de sus intenciones hacia Céfiro. Ellas le dicen que quieren agrandar su imperio ya que Siseta es un planeta muy pequeño. Finalmente Umi escapa, pero es perseguida por los genios de Siseta. Fuu es llevada ante la princesa Asuka, y sostiene una pelea con arco y flechas de la que sale vencedora. Después, ellas hablan acerca del motivo por el cual llegaron a Céfiro. La princesa explica que solo desea poder hacer lo que quiera. Fuu le muestra por qué no es bueno que se convierta en el pilar, pero en ese momento llega Ferio a rescatarla. Cuando ya están lejos, el aura maligna de Devonea aparece y ataca a Umi y Fuu. Guruclef usa su magia para traerlos a todos al castillo.

Hikaru va a visitar a Presea, quién estaba débil por el golpe que Nova le había asestado. Al salir, se encuentra en un jardín con Lantis, quien le regala a Hikaru un medallón. En eso aparece por una ventana la nave de Autosam, e Hikaru va a encontrarse con sus amigas para salir a defender el castillo. Ahora Hikaru puede convocar a Rayearth al haber recuperado su espada. Iguru Bijom dispara el cañón Laguna, el más poderoso que tiene, pero Guruclef lo defiende colocando una barrera mágica. Iguru Bijom logra traspasar la barrera y entrar al castillo seguido muy de cerca por Hikaru. Mientras todo esto pasaba, Devonea había también entrado al castillo y se dirigía al cuarto de la corona, seguida de cerca por Lantis. En el preciso momento en que trata de tomar la corona, se oye la voz de la princesa Esmeralda diciendo que Céfiro nunca sería de Devonea. La corona despide un rayo de luz que debilita el aura maligna y deja inconscientes a Hikaru y Iguru Bijom.

Iguru Bijom es tomado prisionero y Lantis y se disponen a hablar con él. Hikaru, Umi y Fuu van al jardín para hablar con los niños de Céfiro, cuando de repente aparece Nova y enfrenta a Hikaru, tratándo de arrebatarle el medallón de Lantis. Nova dice que acabará con él y desaparece. Enseguida extrañas criaturas salen de una bola negra y comienzan a atacar a los niños. Umi y Fuu deciden enfrentarlos y le dicen a Hikaru que vaya a prevenir a Lantis. Hikaru se pierde en los interminables pasillos, pero en ese momento el medallón comienza a brillar, mostrándole

el camino. Nova llega donde están Iguru Bijom y Lantis y los enfrenta. Lantis sale herido y Iguru Bijom trata de ayudarlo. Es entonces cuando aparece Hikaru para enfrentar a Nova. Umi y Fuu no logran destruir a los monstruos, ya que cada vez aparecen más a pesar de que Ascot, Ferio, Ráfaga y Caldina están ayudándolas. Comprenden entonces que los monstruos se están alimentado de sus temores y con esta clave los derrotan. Devonea llama a Nova y ésta se ve obligada a retirarse. Iguru Bijom logra escapar de su prisión y enfrenta en un duelo a Lantis, ya que él es el que tiene la llave para abrir la puerta del cuarto de la corona. Hikaru, Umi y Fuu van también en busca de Iguru Bijom. En ese momento, la espada de Lantis comienza a brillar y los tres son transportados al cuarto de la corona. Iguru Bijom y Hikaru entran al mismo tiempo al cuarto y salen inconscientes pero sin ningún rasguño, a pesar de que él único que sale con vida es el nuevo pilar. También Lantis se da cuenta de que la corona a empezado a cambiar de forma, lo que sólo ocurre cuando el nuevo pilar está cerca. Lantis va a hablar con Guruclef acerca de este extraño suceso, cuando la nave de Siseta aparece y Umi decide salir a enfrentarlas. Las princesas le proponen un duelo con cada una de ellas y si Umi sale vencedora no atacarán a Céfiro. Umi logra vencer a ambas y todos regresan al castillo, donde Fuu y Ferio están esperándolas. Luego aparece la nave de Faren y de ella se baja la princesa Asuka, para decirles que había decidido no atacar Céfiro.

Hikaru y Iguru Bijom se habían despertado y estaban pensando en la posibilidad de que uno de los dos fuera el nuevo pilar. En el cuarto de Hikaru aparece Nova con dos nuevos monstruos y le dice a Hikaru que detesta a Lantis y que por lo tanto lo va a destruir. Hikaru trata de detenerla pero se ve obligada a luchar contra uno de los monstruos. Nova llega al cuarto donde Lantis y Guruclef están hablando y se lleva a Lantis a otra dimensión donde debe enfrentarse a otro monstruo. Es entonces cuando Guruclef le revela la verdad acerca de Nova, diciéndole que no puede destruirla ya que también lastimaría a Hikaru. Lantis trata de destruir al monstruo pero es herido por Nova y cae inconsciente. Hikaru lo percibe pero no puede ayudarlo, y Nova se lo lleva al castillo de Devonea. Guruclef habla mentalmente con Hikaru y le muestra que Nova es la parte oscura de su corazón. Hikaru logra vencer al monstruo y va donde está Iguru Bijom. Allí Hikaru le cuenta que ella está enamorada de Lantis y que por su culpa él está herido y prisionero. Iguru bijom le cuenta que esta enfermo y le queda poco tiempo de vida, y le pregunta acerca de qué hará si se convierte en pilar.

Iguru Bijom es liberado y regresa a su nave. Hikaru le cuenta a Umi y Fuu que tanto Iguru Bijom como ella podrían ser el próximo pilar. De repente aparece Nova en su genio y ellas salen a enfrentarlo, pero no la pueden vencer ya que Nova usa la magia de Lantis, quien está dormido y aprisionado dentro su genio. Iguru Bijom ve esto y decide hacer su último esfuerzo por ayudar a Lantis y a las Guerreras Mágicas. Se despide de todos y sale en dirección a Céfiro. Al llegar, todos son transportados a otra dimensión donde comienza la lucha. Iguru Bijom le dice a Hikaru la manera de despertar a Lantis y ésta lo logra. En el castillo, Guruclef procura convencer a Alanis de que les diga donde está Devonea, mientras utiliza toda su magia para proteger la edificación. Iguru Bijom logra sacar a Lantis, pero aparece Devonea y destruye a Iguru. Los tres genios se unen para formar uno solo y logran hacer que el genio de Nova sea destruido. Nova y Hikaru quedan solas para enfrentarse por última vez, mientras que Umi y Fuu regresan al castillo. Hikaru logra hacer que Nova vuelva a formar parte de ella, diciéndole que la puede aceptar por que es ella misma. Fuu, Umi y Presea interrogan a Alanis acerca del lugar en el que se encuentra Devonea, y finalmente ella les dice la ubicación y en ese momento el aura de Devonea la destruye. Las tres guerreras mágicas van al castillo de Devonea y se encuentran con ella, quien entra en el genio que pertenecía a Nova y las ataca. Devonea es muy fuerte y logra vencer a las tres guerreras, pero entonces la gente de Céfiro les ayuda quitando de sus mentes el temor, cosa que ya hicieran con los monstruos. La corona desaparece y se coloca frente a Hikaru. Cuando ésta la toca, se transforma en una espada con la que derrota a Devonea.

Se revela definitivamente que Hikaru es el nuevo pilar, pero ella decide no serlo para que sea la misma gente de Céfiro la que reconstruya su propio mundo. Ellas comprenden que ha llegado la hora de regresar a su mundo. Umi se despide de Guruclef, quién le agradece por todo lo que han hecho. Fuu y Paris prometen lo olvidarse nunca y Hikaru le dice a Lantis que lo ama, a lo cual el le corresponde. En ese momento desaparecen de Céfiro para encontrarse nuevamente en la Torre de Tokio. Un año después, las tres están en la torre y

Las guerreras demuestran su valentia y poder ante Iguru Bijom, claro que el de las Ovas. El de la serie se muestra muy distinto.

observan el maravilloso mundo en que se convirtió Céfiro. Hikaru desea entonces volver a Céfiro para vivir una nueva aventura.

Los Ovas

Primera parte

Todo comienza que en la tierra donde se esta materializando un mundo en medio de Tokio debido a la magia poderosa de Princesa Esmeralda, Iguru Bijom , y Zagato. Esta poderosa unión de dos mundos esta causando terremotos y destrucciones por todos lados. Los que están en contra de esto y provienen del otro mundo son Guru Clef y Lantis, quienes tienen el poder para impedirlo. En una escuela secundaria, se encuentra Hikaru Shidou quien estaba esperando a sus amigas bajo un árbol de cerezo. Se rumorea que un duende vive en ese árbol, y tiene el poder de conceder cualquier deseo. Después de un gran temblor, del árbol cae Mokona. A Hikaru le salió una gema en forma de óvulo en su mano, al no saber que hacer recurrió a sus amigas Umi Ryuuzaki y Fuu Hououji. De repente, las tres chicas fueron transportaron por una fuerza poderosa a la Torre de Tokio dónde ellas vieron, para la primera vez a Guru Clef. Hikaru, siente que una voz la llamaba y les decía que ellas evitaran la destrucción pudiendo convocar a los Dioses de Mashin. De repente, Guru Clef empieza una batalla contra una bruja llamada Alcione, que esta decidida a destruir a la Torre de Tokio (qué es la unión con el Palacio Real de Céfiro). Aunque Hikaru, Umi y Fuu fueron a ayudar la Guru Clef no le pidan hacer ni un rasguño, ya que Alcione se había unido con su gato Mashin. Cuando todo parecía perdido, aquella voz que guiaba a Hikaru apareció, en forma de un león gigante cubierto de llamas llamado Lexus. Finalmente aparece en vez de la torre de Tokio el Palacio de Céfiro, Lexus se une con Hikaru y juntos logran detener lo hechizos Alcione temporalmente. Una vez terminado la lucha Lexus vuelve a su dimensión para cargar energías, ya que Hikaru aun no controla la suya y por lo tanto no puede hacerse mas fuerte. Hikaru al estar herida recibe ayuda de Lantis quien la cubre con su capa.

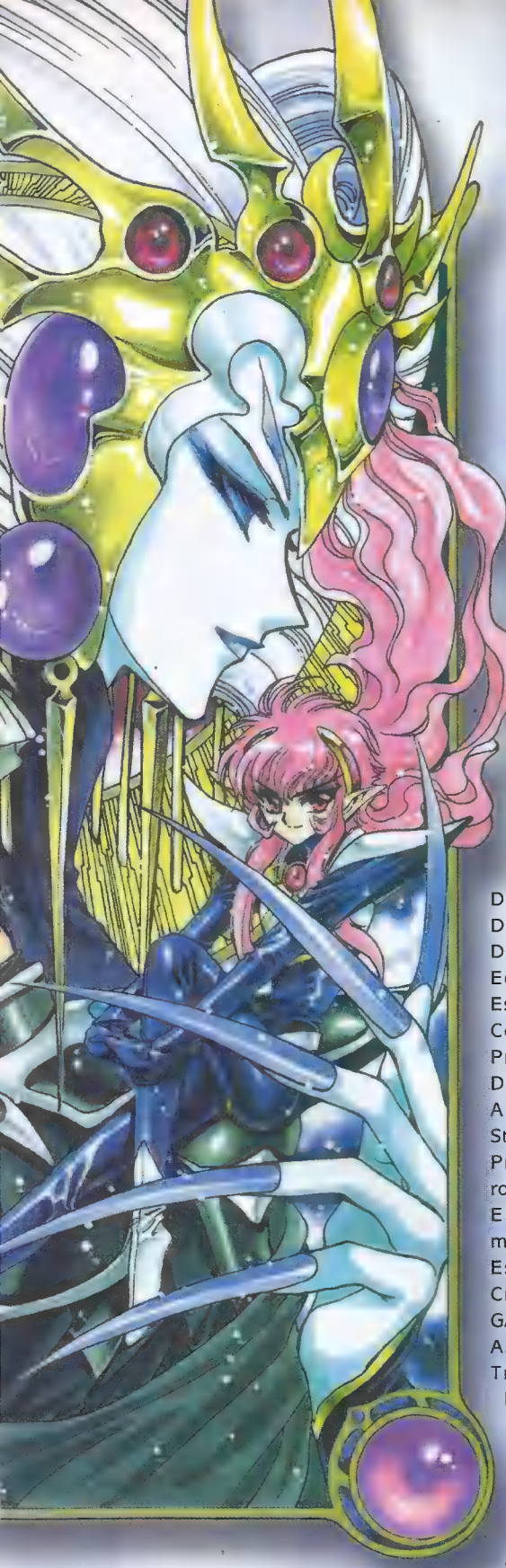
Segunda parte

Con la destrucción de Tierra acercándose, obligaron a Hikaru, Umi, y Fuu a que sufrieran un dura prueba demostrando su valor como las protectoras de Tierra. Hikaru tenía que salir de un laberinto que había sido conjurado por Lantis. Umi tenía que derrotar a Ascot y sus monstruos. Fuu tendría que derrotar a Ferio y sus bichos sucios. Muchas veces, las muchachas vinieron cerca la derrota contra sus enemigos. Sin embargo, en el lograron comprender que si ponían todo su amor y fuerzas, lograrían vencer cualquier adversidad. Umi y Fuu finalmente reciben al igual que ya lo había hecho Hikaru el óvulo poderoso. Gracia a sus nuevos poderes ambas logran convocar a sus Dioses de Mashin, el dragón Ceres para Umi y el fénix Windom para Fuu. En el extremo, Hikaru pudo salir de laberinto de Lantis, mientras Umi y Fuu derrotaron Ascot en las ruinas de un estadio del béisbol, con la ayuda de Ferio que ha cambiado su forma de pensar.
Sin embargo, los Caballeros Mágicos tienen que enfrentar su más grande desafío.

Tercera parte

Antes de la batalla final empiece, la verdad fue revelada finalmente. Resulta ser que Princesa Esmeralda, es una hada y el Pilar de Céfiro, esta enamorada de un mortal llamado Zagato, y según las leyes físicas de Céfiro, esta prohibió enamorase y debido a esto, Zagato se suicido delante de Iguru Bijom. Sin embargo, el cataclismo no se detuvo con el suicidio de Zagato, por que Esmeralda estaba siendo engañada ya que su amor estaba vivo. Esto hizo enojar mucho a Ferio quien es el hermano menor de Esmeralda y Lantis que es el hermano de Zagato.

Cuando los Caballeros Mágicos lucharon con Iguru Bijom, ellos descubrieron que su enemigo era mas fuerte de lo que pensaban, ya que estaba utilizando el Mashin de Zagato, Incluso Lantis estaba gravemente herido durante el encuentro. Pero las Guerreras no podían dejarse vencer ya que no solo sus vidas estaban en juego. Combinando su magia, las tres muchachas convocaron la última mecha, su nombre es Rayearth el Mashin Dios de Tierra. Lantis dio su espada del relámpago a los Caballeros Mágicos que ellos derrotarían a Iguru Bijom . Entre medio de la lucha, aparece de pronto la princesa Esmeralda y acepta que Zagato esta muerto, y como ultima palabra pregunta a Iguru Bijom se une a ella para reconstruir Céfiro, el Acepta y el castillo desaparece y aparece



La imponente Devonea, enemiga de la segunda saga. Junto a Lantis encontramos a su amigo Iguru Bijom, y la poderosa Nova, que demuestra que con solo una mirada se puede decir todo.

la torre de Tokio. Finalmente Hikaru, Umi y Fuu una vez en Tokio, vuelven al árbol y juran eterna amistad..

Fichas Técnicas

Trabajo y diseño originales: CLAMP
Productores: Michihiko Suoh (YTV), Shigeki Nakamura (Dentsu), Mikihiro Iwata (TMS, primera temporada), Akiji Yoshioka (TMS, segunda temporada),
Organización de la serie: Keiko Maruo (primera temporada), Nanase Ohkawa (segunda temporada)
Supervisión de la organización de la serie: Nanase Ohkawa (primera temporada)
Desarrollo de planeación: Naohiko Noda (TMS)
Asistencia de planeación: Tomoko Miyakawa (Dentsu, Ep. 1-42), Tetsuya Watanabe (Dentsu, Ep. 43-49)
Productor musical: Yuuki Horio
Música: Hayato Matsuo
Supervisión de música: Koichi Sugiyama
Diseño de personajes: Atsuko Ishida
Diseño de monstruos y mechas: Masahiro Yamane
Trabajos de diseño: Yasuhiro Moriki (segunda temporada)
Director artístico: Tsutomu Ishigaki
Director de filmación: Takashi Nomura
Director de sonido: Haruo Uragami
Editor: Kei Okayasu
Establecimiento de color: Reiko Hirayama
Construcciones: Hiroyuki Onoda
Producción: Tetsu Kojima
Director: Toshihiro Hirano
Asistencia de filmación: Tempei Film, Studio Call, Studio Cosmos
Probadores de sonido: Hisanori Ooshiro, Yasushi Yamamoto
Efectos especiales: Jun'ichi Sasaki (Anime Sound Production)
Estudio de grabación: APU Studio
Creación de CG: Shinichi Nakagawa (SEGA), Hiroshi Ono (SEGA)
Asistencia de CG: Kodak
Trabajo litográfico de títulos: Maki Pro
Edición: Okayasu Promotion, Toshihiko Kojima, Yumiko Nakaba, Hideaki Murai, Akihiro Kawasaki, Keisuke Miyake
Producción de efectos especiales: Audio Planning You
Producción de música: Polydor , Sugiyama Studios
Desarrollo de filme: Tokyo Developing
Asistencia de producción: Dentsu
Producción: Yomiuri TV, Tokyo Movie Shinsha
Dirección del primer Opening (Yuzurenai Negai): Masaomi Oohari
Animación del primer Opening: Kazuto Nakazu, Masahiro Yamane, Hiroyoshi Nakayama, Koichi Ishihara, Takuya Suzuki, Ryuuya Suzuki, Yoichi Ueta, Shinji Handa, Osamu Nabejima
Dirección del primer Ending (Asu-e no Yuuki): Keitaro Motonaga
Animación del primer Ending: Hoshuu Ookubo
Segundo Opening (Kirai ni Narenai): Keitaro Motonaga
Dirección del segundo Ending (Lullaby - Yasashiku Dakasete): Toshihiro Hirano
Animación del segundo Ending: Atsuko Ishida, Masahiro Yamane
Guión del tercer Opening (Hikari to Kage wo Dakishimeta Mama): Mokona Apapa
Dirección del tercer Opening: Keitaro Motonaga
Animación del tercer Opening: Atsuko Ishida, Masahiro Yamane, Osamu Nabejima, Keiji Goto, Hiroyoshi Nakayama, Takuya Suzuki, Ryuuya Suzuki, Fumitomo Kizaki, Sou Ishino, Hirofumi Suzuki, Tokuyuki Shochiku
Guión del tercer Ending (Itsuka Kagayaku): Mokona Apapa
Dirección del tercer Ending: Keitaro Motonaga
Animación del tercer Ending: ST. G-1, Atsuko Ishida, Masahiro Yamane

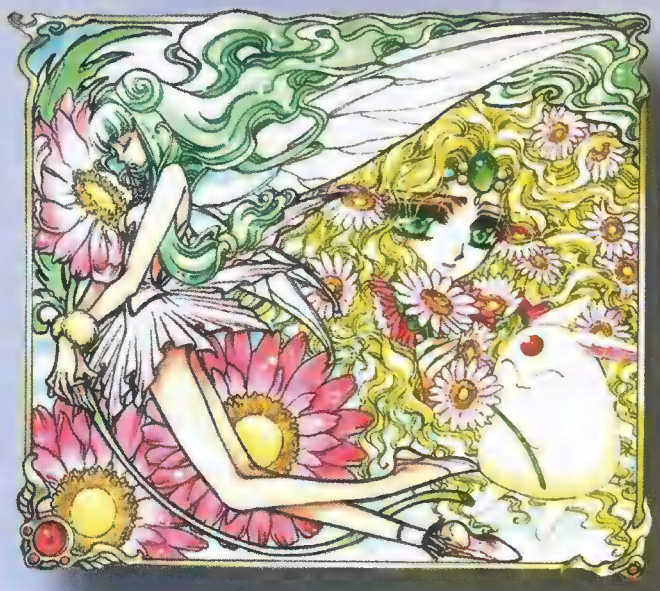
Fichas de Personajes

Hikaru Shidou

Significado: Luz del templo del león
Nombre castellano: Lucy
Poderes: Honou no ya (Flecha de fuego), Akai Inazuma (Rayo rojo)
Comida Favorita: Helado
Hobby: Gimnasia Artística, y jugar con su perro Hikari
Voz Original Japonesa: Hekiru Shiina (Kotomi Takanashi en Dna2 y Elise Altmodic en Plastic Little)
Es la protagonista de la serie y la más baja de las tres muchachas, por lo que no aparenta la edad que tiene. A pesar de ser la mas fuerte tiene ciertos complejos con su estatura. Domina el fuego y su genio que se llama Rayearth, el cual tiene forma de un perro. Esta enamorada de Lantis y aunque se lo dice muchas veces no pasa naranja.

Fuu Hououji

Significado: Viento del templo del Fénix
Nombre castellano: Anaís
Poderes: Iyashi no kaze (Viento curativo), Midori no Shippu (Tormenta verde), Imashime no Kaze (Viento defensivo)
Comida Favorita: Tessa (rebanadas de pez globo)
Hobby: Arquería
Voz Original Japonesa: Hiroko Kasahara (Ami Kurimoto en Dna2 e Ishtar en Macross II)



La poderosa Fuu siempre oculta el dolor y refleja alegría. Domina los poderes del viento tanto como ataque o para curar. A pesar de su aspecto tranquilo tiene una gran destreza con el arco y la flecha, que luego lo usaría como ataque. Su genio se llama Windom y tiene forma de un gran ave.

Umi Ryuuzaki
Significado: Mar del surgimiento del dragón.
Nombre castellano: Marina
Poderes: Mizu no Ryu (dragón de agua) Aoi tatsumaki (tornado azul) Kouri no Yaiba (espada de hielo)
Comida Favorita: Espaguetti
Hobby: Esgrima
Voz Original Japonesa: Konami Yoshida (Azusa Kanzaki en Mamono Hunter Yohko y Miku en Metal Fighter Miku).

La mas graciosa de todas y según varios es la que mas copada, a pesar de que a veces es egoísta se juega todo por sus amigas. Su gran conocimiento de Esgrima, le facilitan el manejo de las gran espada que adquiere al convertirse en una guerrera mágica. Su genio se llama Ceres

Mokona
Significado: Mokona Apapa es una de las artistas principales del grupo Clamp
Nombre castellano: Nicona
Poderes: Sacar cualquier objeto para ayudar a las guerreras.
Hobby: pelear con Umi
Voz Original Japonesa: Yuri Shiratori (voz de Primera, también de Guerreras Mágicas)

Mokona es la mascota de las guerreras, la que además de darles comida y distintos objetos es la creadora no solo de Céfiro si no también de la tierra. Se lleva muy bien con Hikaru pero discuten mucho con Umi. Parece más un conejo que un ser de Céfiro. Solo la piedra roja en su frente y su constante Pu Pu Pu lo diferencian.

Clef
Significado: En realidad nada, si bien existe un modelo de auto japonés con ese nombre
Nombre castellano: Clef
Poderes: Convocar bestias como Fyula
Hobby: Permanecer en silencio
Voz Original Japonesa: Nozomu Sasaki

Un poderoso mago del género Madoushi, que es aquel que provee de poderes a otros seres. Aunque no se le note ya no es un niño, cosa que se nota más en los OVAs, cuando aparece más grande. También es conocido como el Gurú.

Ferio
Significado: También hay un auto japonés con ese nombre
Nombre castellano: Paris
Poderes: No posee, pero su espada es potente
Hobby: Dormir
Voz Original Japonesa: Takumi Yamazaki

Uno de los más valerosos guerreros de Céfiro. Aunque al principio pensaba entregar a las Guerreras a sus enemigos, luego se enamoraría de Fuu. Cuando la Princesa Esmeralda asumió como pilar de Céfiro, perdió la memoria olvidando que es el hermano menor de esta.

Ascot
Significado: Otro auto japonés
Nombre castellano: Ascot
Poderes: Dominar bestias
Hobby: Jugar con sus bestias
Voz Original Japonesa: Minami Takayama

Ascot es un chico que obedece las ordenes de Zagato, bueno... solo hasta el momento en que se dio cuenta que éste era malo, seguida de las continuas derrotas y muerte de sus bestias, a las que considera sus amigos. A pesar de ser bajito tiene gran poder y al igual que Clef pegaría un estirón en los OVAs y en la segunda saga.

Presea
Significado: Otro auto japonés
Nombre castellano: Presea
Poderes: Gran habilidad para crear espadas poderosas
Hobby: Limpiar su casa
Voz Original Japonesa: Emi Shinohara

Es una maestra armera que crea las poderosas espadas de las Guerreras Mágicas, gracias al mineral Escudo y su gran sabiduría ya que es considerada una Pharle. Es muy simpática pero muy obsesionada con la limpieza, y a veces tiende a delirar un poco.

Lafarga
Significado: Otro auto japonés
Nombre castellano: Ráfaga
Poderes: no posee, pero tiene gran fuerza y dominio de la espada
Voz Original Japonesa: Yukimasa Kishino

Es el jefe de los soldados y quien reemplazó a Lantis cuando se marchó a Autosam. Es un guerrero con gran valor y se enfrentó a Zagato, pero este lo venció utilizando la magia. Luego atacaría a las guerreras por estar controlado por Zagato, hasta que sale del hechizo y vuelve a ser él mismo.

Caldina
Significado: Otro auto japonés
Nombre castellano: Caldina
Poderes: Ilusiones
Hobby: Juntar plata
Voz Original Japonesa: Yuko Nagashima

Caldina es una gran ilusionista,y engañaría a las guerreras en dos ocasiones, siendo derrotada en la segunda por Fuu. Le gusta mucho el dinero y es por ello que trabaja para Zagato. Caldina se preocupa mucho por Ascot, ya que lo considera un hermano menor.

Innova
Nombre castellano: Nova
Voz Original Japonesa: Ryoutarou Okiayu

Es uno de los mas files seguidores de Zagato, siendo originalmente un regalo para la princesa Esmeralda. Zagato le dio forma humana y así se enfrento a las guerreras, resultando perdedor. Luego pidió a Zagato que lo vuelva a su forma original para desplegar su mayor poder.

Alcione
Significado: Otro auto japonés
Nombre castellano: Alanis
Poderes: Magias de hielo
Hobby: Molestar a las guerreras
Voz Original Japonesa: Yuri Amano

Una de las fieles seguidoras de Zagato, no por su lealtad sino por estar enamorada de él. Al término de la primera saga parece que muere al lado de Zagato, pero luego aparecería bajo el poder de Devonea para atacar a las guerreras.

Emeraude Hime
Significado: Emeraude es un auto japonés

Nombre castellano: Princesa Esmeralda
Poderes: Rezar para mantener a Céfiro estable.
Voz Original Japonesa: Megumi Ogata (Shinji Ikari en Evangelion)

El pilar principal de Céfiro, al que supuestamente no se le permitía enamorarse. Esmeralda no pudo luchar contra su destino y se enamoro de Zagato. Luego convocaría a las guerreras para salvar Céfiro, aunque su verdadero propósito era que la maten para que no se destruya Céfiro por el amor que tiene hacia Zagato.

Zagato
Significado: Zagato es un gran taller y venta de autos caros
Nombre castellano: Zagato
Poderes: Magia
Voz Original Japonesa: Juurouta Kosugi

En un principio, Zagato era el guardián principal de la princesa mientras ésta rezaba por Céfiro. Luego se enamoraría de ella y la raptaría. A pesar de que se lo considera un personaje malo, Zagato solo quiere a la princesa y no conquistar Céfiro.

Lantis
Significado: Poderoso auto de carrera
Nombre castellano: Latis
Poderes: Magia y combinaciones con la Espada.
Voz Original Japonesa: Juurouta Kosugi (la misma que Zagato)

Lantis era quien estaba al mando de los soldados de Céfiro, pero luego se marcharía a Autosam y regresaría después de la muerte de la princesa y de su hermano mayor Zagato. Es un guerrero muy hábil y fue entrenado por Clef, para aprender la magia. Está enamorado de Hikaru.

Primera
Significado: Adivinaron. Otro auto japonés
Nombre castellano: Primavera
Poderes: Curación
Voz Original Japonesa: Yuri Shiratori (la misma de Mokona)

Una pequeña hadita, que en gratitud a que Lantis la rescatara de unos monstruos se quedó al lado de él (bueno... es solo una excusa, ya que esta enamorada de Lantis).Ella ama la felicidad y le gustaría vivir en paz, pero hasta entonces se la pasa curando las heridas de Lantis.

Nova
Significado: Hoja de ceca
Nombre castellano: Luz
Poderes: Magia de fuego
Voz Original Japonesa: Miki Itou

Es la parte oscura de Hikaru, todo lo contrario a ella y se le aparecía en sueños. También odia todo lo que ella ama. Auque en un principio no era así, fue Devonea quien la convenció de eliminar a Hikaru. Estuvo cerca de eliminarla, pero al ser parte de ella se da cuenta que son iguales y vuelve a unirse a ella.

Devonea
Significado: Basta de nombres de autos Japoneses...
Nombre alternativo: Devonea
Poderes: Magia

Devonea fue creada por la gente de Céfiro, ya que al tener miedo y bronca en sus pensamientos formaron un ser llamado Devonea, que es quien planea conquistar Céfiro y

El amor eterno que unía a Zagato con la princesa Esmeralda provocó los posteriores desastres que ocurrieron en Céfiro, incluyendo la muerte de ambos. Si bien gracias a esto se restableció la paz, ésta duró solo hasta que surje el problema de conseguir un nuevo pilar para Céfiro.

convertirse en el nuevo pilar. Ella también se le aparecía en los sueños a Hikaru.

Habitantes de Autosam

Iguru Bijom
Nombre castellano: Aguila
Voz Original Japonesa: Megumi Ogata (la misma que Esmeralda)

Es el comandante del NSX, la nave de Autosam. Planea conquistar Céfiro para salvar a su tierra. Aunque sea un gran guerreros a veces es torpe y le gusta dormir, y como todos sabemos le atraen los hombres. Es por ello que ayuda mucho a Lantis y reparte besos y abrazos. Tiene gran habilidad con su FTO.

Zazu Torque
Nombre castellano: Zaz
Voz Original Japonesa: Junichi Kanemaru
El mecánico de la gran nave NSX de Autosam y también el mas pequeño. A pesar de todo, la tiene re clara en todo lo referente a reparación de maquinarias. También le gusta mucho el alcohol, no para limpiar o quemar sino para tomárselo.

Geo Metro
Nombre castellano: Geo Metro
Voz Original Japonesa: Kiyoyuki Yanada

Es el segundo al mando y un experto piloto con su GTO. Es también amigo de Lantis y forma una excelente pareja con Zaz a la hora de tragar, y a diferencia de éste no le gusta el alcohol.

Habitantes de Faren

Asuka
Nombre castellano: Asuka
Voz Original Japonesa: Chinami Nishimura

Es la heredera al trono en Faren, ya que sus padres murieron. Es muy caprichosa y pocas veces le hace caso a alguien, aunque el que le poner frenos pero no muchos es el anciano Chanan. Ella posee poderes de ilusión que solo su familia puede hacer.

Sanyon
Nombre Alternativo: Sanyon
Voz Original Japonesa: Tetsuo Hono

Es el sirviente personal de la princesa Asuka. Aunque no domina ningún poder tiene gran experiencia en arquería y artes marciales. Se la pasa estudiando y programando el destino de Asuka, y también esta enamorado de ella.

Chanan
Nombre Alternativo: Chanan
Voz Original Japonesa: Hikaru Ogata

Es el mas anciano de todos y quien actualmente esta a cargo del trono, aunque poco caso le hace la futura reina. El controla la magia por medio de un pariente de Asuka, y ha entrenado a Sanyon para que en el futuro controle a la princesa.

Habitantes de Cizeta

Tarta
Nombre Alternativo: Tata
Voz Original Japonesa: Aya Hisakawa

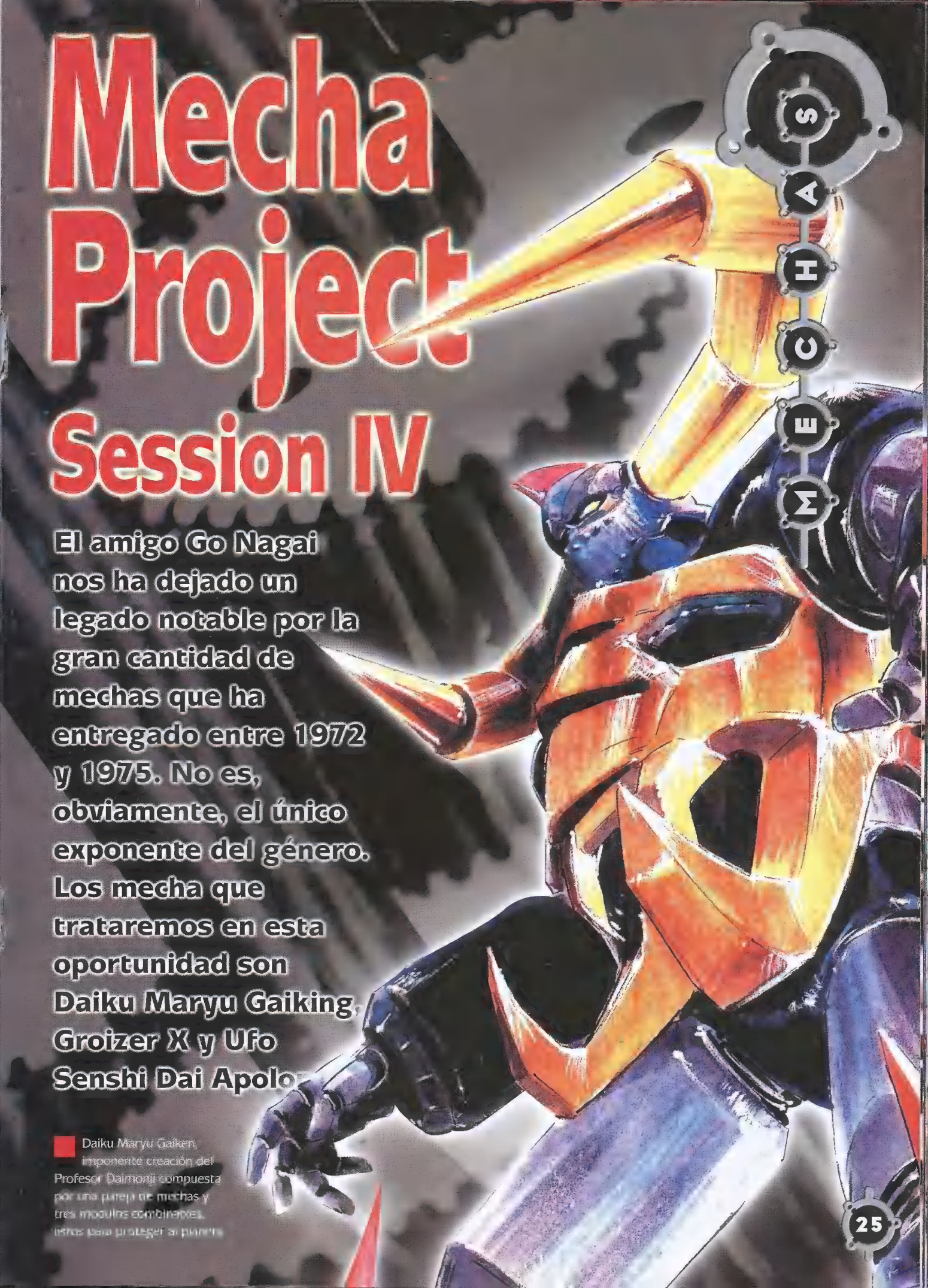
Es la princesa de Cizeta, y quiere atacar Céfiro para expandir sus tierras ya que las que posee son pequeñas. Le gusta entrenarse y estar fuerte para gobernar sus tierras mejor, pero a pesar de su esfuerzo aun no ha podido derrotar a Tatra, su hermana mayor. Tiene un genio azul que la protege llamado Rakoon.

Tatra
Nombre Alternativo: Tatra
Voz Original Japonesa: Kikuko Inoue

La mayor de las princesas de Cizeta y la mas experimentada en artes marciales. Ella disfruta ganándole a su hermana y al igual que ella desea expandir sus tierras. También tiene su genio protector. Es de color rosa y se llama Rasheen. Otaku

Darío Zerda (Tachibana)

Mecha Project Session IV



MECHAS

El amigo Go Nagai nos ha dejado un legado notable por la gran cantidad de mechas que ha entregado entre 1972 y 1975. No es, obviamente, el único exponente del género. Los mecha que trataremos en esta oportunidad son Daiku Maryu Gaiking, Groizer X y Ufo Senshi Dai Apolo.

Daiku Maryu Gaiken, imponente creación del Profesor Daimonji compuesta por una pareja de mechas y tres módulos combinables, listos para proteger al planeta

Grotzer X es creación de Go Nagai, y se asemeja en gran parte a Grandizer, ya que mayormente permanece como nave.

DAIKU MARYU GAIKING (1976)

Este es el primer mecha en tener un grupo grande de pilotos, con un total de ochos integrantes mas el profesor, que siempre esta en el laboratorio. Todo comienza con la llegada de un enemigo proveniente del planeta Zera, con intenciones de conquistar la tierra puesto que su planeta esta siendo arrastrado por un agujero negro. El profesor Daimonji comprende la gravedad del tema y construye dos robots defensores, uno llamado Daiku Maryu (Dragón del espacio) y el otro Gaiking (Protector de la tierra). Para completar el grupo, le agrega tres módulos para que puedan combinarse con Gaiking y hacerlo más poderoso. Los nombres de los principales comandantes de este ataque son Leaded y Darus, quienes tienen como súbditos principales a los Generales de la Muerte. Varios ataque son realizados, pero los poderosos defensores impiden que destruyan todo. La batalla Final que originalmente se iba a realizar en Marte resulta ser una trampa, ya que encierran en una cúpula a Daiku Maryu y a Gaiking. Mientras están encerrados, los villanos aprovechan y arrasan la mitad de Tokio, incluyendo el monte Fuji (cosa que hace poner de los pelos a Peter y a los pilotos). Estos logran liberarse para realizar un combate en la tierra. En un principio parece que los valientes pilotos no tienen oportunidad, ya que no es solo uno quien los ataca sino el ejercito completo, con mas de treinta robots. Pero al realizar la ultima combinación de Daiku Maryu y Gaiking, logran acabar con todos.

FICHA DE PERSONAJES

PROFESOR DAIMONJI
Es el lider del grupo y quien construiría a Daiku Maryu y Gaiking. A pesar de no ser reconocido por la ciencia en un principio, demostró que con su inteligencia puede salvar el mundo.

PETER RICHARDSON
Es el piloto principal del Daiku Maryu. Aunque con nombre norteamericano, es un japonés que vivió la mayor parte de su vida en USA pero volvería a su país de origen para defenderlo.

MIDORI FUJIYAWA
Es la única mujer del grupo especial de pilotos. Tiene gran valor y privilegios, ya que varios le sirven el desayuno.

SAKON GEN
Es quien se encarga de toda la reparación de Daiku Maryu. Sus grandes habilidades ayudaron mas de una vez al grupo, y fue quien creó el arma principal.

YAMAGATAKE
Se encarga de pilotear el modulo Badra, uno de los tres que pueden combinarse con Gaiking. Se especializa en las tareas terrestres.

BUNTA HAYAMI
Al igual que Yamagatake, Bunta opera otro modulo llamado Ness que se combina con Gaiking. Se especializa en combate acuático.

FUAN LEE
Es la que completa el trio de módulos. Opera el módulo Sky-

Lar, especializado en combate aereo y también se une al poderoso Gaiking.

Sanshiro Tsuwabuki
Es el piloto principal del Gaiking. Antes de convertirse en defensor del Japón era un gran jugador de Baseball.

Hachiro
Es solo un niño, y aunque en mas de una ocasión se mete en problemas, tiene gran conocimiento sobre la mecánica de ambos defensores.

Datos Técnicos de Daiku Maryu

Altura: 90 m
Peso: 220 toneladas

Armas:

1-Spines: Sus hombros se transforman en grandes espinas, capaces de rebanar en dos al enemigo.

2-Laser Beam: Un cañón de energía capaz de eliminar a cualquiera.

3-Proyectiles Daiku: Misiles taladros que no eliminan pero crea gran destrucción en el enemigo.

4-Big Horn: Daiku utiliza esta arma para aplastar al enemigo.

5-Miracle Drill: A diferencia de los proyectiles Daiku, estos son mas potentes.

6-Wheels: Encierra al enemigo en una cúpula para enviarlo lejos y explotar.

7-Dragón Head: Un ataque poco serio, ya que ataca con la cabeza de Gaiking.

8-Thrusters: Es el acoplado que utiliza para volar.

9-Dragon Cutter: Un gran boomerang que corta hasta la milanesa mas dura.

10-Giant Cutter: El boomerang aumenta su tamano y despedaza todo.

Datos Técnicos de Gaiking

Armas:

1-Paralizer: Con esta pequeña arma puede clavar y electrocutar al enemigo.

2-Eye Beam: Rayos opticos que derriten todo.

3-Des FIRE: Del medio de su cabeza seca un tremendo rayo de fuego.

4-Zauru Galzer: Una poderosa cuchilla, su arma principal.

5-Hidro Blazer: Una gran bola de agua que destruye con su choque.

Dai Apolon, fue una serie emitida en Argentina con doblaje local que si bien no era muy bueno, mantenía los nombres originales en todos sus personajes.

6-Killer Bite: Su poderosa mandíbula, esencial para masticar pedazos de los enemigos.

7-Couter Punch: Golpe de puño enviados con una propulsión.

5-Groizer Misil: Gran misil que sale de su pecho. Es su arma más poderosa.

Groizer X (1976)

Gran robot, que fuera conocido aquí en Argentina como El Justiciero. Groizer es un gran defensor que surgió gracias al profesor Todama y tendría como pilotos principales a dos jóvenes llamados Himeko y Taro. Una base de protección fue creada para combatir una amenaza que planeaba destruir Japón y toda la tierra. El arma principal es Groizer X, que adquiere dos modalidades de combate: una se asemeja a un avión y la otra logra convertirse en un tremendo robot. A decir verdad, la base parece más un portaaviones, ya que una gran pista emerge de las aguas para que pueda despegar Groizer X. Himeko y Taro fueron instruido por el científico y abuelo de Himeko, llamado Nagata. Distintas luchas surgen en la historia de esta, pero la mayor parte resultan algo repetitivas (ojo, que eso no quiere decir que no me guste. Es una mazel). La variedad de enemigos fuertes es escasa. En el final de esta serie ambos pilotos se enamoran y prometen casarse, pero nunca se sabe. Quizás tengan que volver a manejar el Groizer X. A principio de los noventa se rumoreó que se podía llegar a hacer una nueva versión de esta serie, pero todo quedó en la nada.

Datos Técnicos de Groizer X

Altura: 100 m
Peso: 1200 toneladas

Armas:

1-Proyectiles Omega: Ataque que se origina en las alas delanteras y traseras de Groizer X.

2-Rayu X: Consiste en descargas eléctricas que salen de las antenas.

3-Cañones X: Son utilizados más para defensa y stilo están en la modalidad de avión.

4- Puños X: Al igual que tantos otros defensores del Japón, este puede lanzar sus puños.

Ufo Senshi Dai Apolon (1976)

Estamos hablando del recordado Dai Apolon, que se caracterizo por ser el primer robot en unirse a su piloto. Takeshi, el protagonista y piloto de Dai Apolon, extendía su cuerpo dentro de él para formar un solo guerrero. A pesar de que el anime es muy corto, resulta de los mas espectaculares. Contiene veintiséis capítulos, de los cuales solo los primero catorce respetan el manga numérico que los demás cambian rotundamente su historia. En el manga, el único que sobrevive es Takeshi, mientras que en el anime todos quedan junto a él. Si bien la historia esta basada en él, no olvidemos a Miki, Goro, Hikaru y Matsuo. Para formar al gran Apolon se necesitaba de tres robots, llamados Apolon Trungu, Apolon Lega y Apolon Vega. Todo comienza con un clásico juego de futbol americano, donde un grupo de chicos provenientes de la escuela Mitsuji son reclutados por un anciano para proteger la tierra de un ataque. Estos jóvenes son huérfanos. A Takeshi, cuando era un bebe, lo habían dejado con un nota que decía que a los dieciséis años lo vendrían a buscar. Aunque Takeshi quiera escapar a su destino, no puede evitar que un ser que monta en Pegaso le otorgue poderes. El y todos sus amigos son arras-

Los protagonistas de Dai Apolon, junto al gigantesco Mecha, que está conformado por la unión de seis robots manejados por los personajes que aparecen en la imagen superior.

Ficha de Personajes

Takeshi
El protagonista y heredero al trono del planeta Apolon. Tiene gran habilidad para los deportes, principalmente del fútbol americano y controla el arma principal Dai Apolon. Como la mayoría de los protagonistas que se hacen los nabos cuando le gusta una mina, a él le gusta Miki.

Miki
La porrista principal del equipo de fútbol americano. Es la única piloto femenino del grupo y hermana de Matsuo, y está enamorada de Takeshi.

Goro
Es el mas grande del grupo. Al tener mucha fuerza es quien siempre apoya a Takeshi en el juego. Domina una de las naves de combate.

Matsuo
El mas joven del grupo, Matsuo es el hermano de Miki y quien ayudaría que finalmente Takeshi y su hermana terminen juntos.

Hikaru
Hikaru es el mas inteligente y quien se encarga de todos los planes de ataque.

Datos Técnicos de Dai Apolon

Altura: 90 m
Peso: 100 toneladas

Armas:

1-Bola del Hombro Apolon: Clasiquísimo y recordado por muchos, es el ataque más usado de este defensor del Japón. Dai Apolon junta partes de sus hombros formando una tremenda cuchilla que despedaza todo.

2- Rayo Apolon: Es el arma principal y de mas efecto en el ataque. Consiste en un tremendo rayo de energía que calcina al enemigo, el que puede variar de intensidad según su piloto.

3- Látigo Apolon: Un tremendo látigo sale de su brazo para acabar con sus oponentes. También puede ir acompañado de descargas energéticas.

4- Proyectiles Apolon: Esta clase de proyectiles puede salir tanto de las piernas como de parte de sus dedos.

5-Miracle Dai Apolon: El ataque desesperado de Takeshi. Crea una energía que destruye todo, siendo el arma más poderosa que tiene.

trados hacia un laboratorio donde aparece el anciano que lo había abandonado siendo bebe y le explica que él proviene del planeta Apolon y tendrá que defender la tierra. El anciano le informa que los causantes de todo son los Dazan, quienes además mataron a su padres. Takeshi y sus amigos realizan una porra clásica del Fútbol americano, y así convocan a una nave de combate para defender Japón del ataque de los Dazan. Al tener problemas, Takeshi convoca a tres robots: Trungu, Luga y Vega para así formar el Dai Apolon. Cuando logran unirse los robots, un clásico movimiento que lo identifica es el de subirse una parte de la mandíbula para arriba, como diciendo "te voy a matar...". A pesar de tener distintos enemigos, no pudieron derrotar al gran Dai Apolon. En el ultimo capítulo, donde logra por fin derrotar a los Dazan y así recuperar el honor de sus padres, se enfrenta a un enemigo mucho mas fuerte que él, pero gracias a un nuevo ataque logran finalmente vencerlo.

Darío Zerda (Tachibana)

LOS HEREDEROS DE ZOR

¡No somos Zentraedis! gritábamos... finalmente, los chicos accedieron a la entrevista...

Luego de estar más de seis años en el olvido, volvió a la pantalla una de las series de anime pioneras en la pantalla chica argentina: Robotech. Aunque no se puede ver en formato de tira diaria (vía solo los fines de semana), la saga que podríamos llamar legendaria volvió para pelear con la tecnología de las nuevas producciones y de esa manera ver si sus antiguos admiradores continúan colocándola en un pedestal o si por el contrario, va a dejar a más de uno descontento. No todos logran explicarse el motivo del éxito de una serie que no nació en forma unitaria sino que fue la unión de tres series distintas que mucha relación no guardaban entre sí. Con el correr de los años, sin embargo, sigue cosechando fanáticos y también, como en todo orden de la vida, detractores.

Robotech ha sido tildada de muchas maneras, pero hay que ubicarse, primero y principal, en la época en que fue creada. Algunos la consideran muy naif para los tiempos vertiginosos que corren mientras que no faltan los que la ensalzan a más no poder por ser una de las primeras tiras que aparecieron en nuestros televisores.

Para ver que pasaba luego de la reposición, le preguntamos a sus apasionados seguidores, integrantes del Club de Robotech "Herederos de Zor", algo muy sencillo como: qué es Robotech, que sienten al verla de nuevo, etc. Esto nos respondieron:

¿Cómo le explicarías a un chico de 7 años, acaudle de Pokemon, que es Robotech?

A un pibe de 7 años es imposible explicarle que es Robotech porque es más que una serie animada. Se le podría decir que es una serie pionera con un argumento yanqui que permitió, por más que le pese a los fanáticos de manga y anime, que gracias a Robotech se pudiera empezar a ver de nuevo anime, porque hasta los 70´ daban series como Meteoro, pero después nada.

¿No es una historia de mechas?

No. Robotech es más que una serie de robots porque tiene una historia mucho más profunda que ronda por el romanticismo, amor, traiciones y más. Se puede decir que gracias a Robotech se pudo terminar de implantar el anime en Latinoamérica.

¿Lo consideras un punto de partida?

Sí, exactamente, porque hasta fines de los 70´ hubo un apagón de animé hasta que vino He-man (?) y Mazinger. Pero con Robotech fue como que se instalara una gran magia: o lo odias o lo amas. Robotech fue la pionera, fue el inicio, se pasó de no dar nada a ser el puntapié inicial.

¿Fue Robotech como podía haber sido cualquier otra?

Sí. El tema es que Robotech cayó en el momento justo y mismo, es buena.

¿Quizás las nuevas generaciones no lo entiendan?

Sería difícil porque están muy influenciados por todos los que dicen que Robotech es una copia trucha de Macross. El tema es que ahora en cualquier quiosco encontrás una revista de manga, cualquier comic. Hace 15 años atrás, para encontrar algo tenías que caminar y caminar y podías encontrar algo, pero solo estaban los cómics de lo que estaba en la televisión, después olvidalo. Es muy difícil de explicarle algo a alguien que tiene tres canales que le están dando todo. Antes eran los canales de aire y con horarios: al mediodía o a las seis de la tarde, y todo se acababa ahí. Ahora podés conseguir anime subtitulado vía España o Estados Unidos: antes ni se soñaba con eso.

¿Cuál es el éxito de la serie?

El éxito sería básicamente que no es una historia solo de amor como fue Macross o de robots, tipo Mazinger, es mucho más que eso. Está en juego el sentimiento humano (saber quienes son los Invids, los Zentraedi).

La saga ya de por sí es gloriosa porque consiguió juntar tres series inconexas entre sí, con años de diferencia, lograron juntarlas y hacer un clon (como lo llamaron) y hacer una historia grossa.

¿Cuánto hacía que no se emitía la serie?

Hace casi seis años. La última vez la dieron el Big y el canal 2 para el mundial del 94´. Entonces se dio mal, cortada. Después paso lo de la Amia por lo cual empezaron a repetir capítulos. Después empezaron de nuevo, llegaron al capítulo 8 y la cortaron. Hace seis años que se fundó el club de Robotech y desde ese momento que vamos por los medios para ver si la podían pasar y nada.

¿Qué sintieron con la reposición?

Obviamente que fue muy bien recibida. El tema es que la están dando con dos y tres propagandas, te dan un solo open y un solo ending de cuatro capítulos. Una serie o la das bien o no la das. Sino pasa lo mismo que paso con Ranma, no disfrutas la serie, te quitan todas las ganas de verla, porque así no se disfruta con la misma magia.

¿La cortan de más?

No. Lo que te cortan es con propagandas que no van. En realidad no la podían cortar más porque los norteamericanos ya la cortaron bastante. Además ahora no hay problemas pero porque están dando Macross. Yo quiero saber que va a pasar cuando pasen la segunda y tercera generación.

¿Después de tanto tiempo de creada la saga, no la encuentran obsoleta?

Mira, trato de no mirar los defectos porque no te olvides que Macross la hicieron en el 82, Mospeada en el 83 y Southern

Cross la hicieron en el 84. Comparado con todo lo que hay ahora en el mercado le encontrás defectos, pero lo que tiene muy bueno Robotech es el guión, la historia, el contenido.

¿No tiene nada que envidiarles a las producciones nuevas?
Absolutamente nada. Es como todos los que escuchan Heavy Metal: todos empezaron escuchando Kiss. Con el anime pasa lo mismo: lo primero que se vio fue Robotech. Además tenés que tener en cuenta que se vio en muchos países como España, Italia, Francia, Grecia, además de toda Latinoamérica; saca conclusiones.

¿Qué serie sería la sucesora?
De las nuevas serían Tecno Man, Evangelion, Cowboy Bebop. El tema es que se hace muy difícil comparar porque cada serie lleva su estilo. Es como que se quisiera comparar Sailor Moon con Evangelion.

¿Qué opinas que vaya solo dos días a la semana?
Está mal. Me gustaría que fuera todos los días. Pero bueno, de no tenerlo del todo a tenerlo dos días es mejor que nada. El tema es que se tendría que dar en los canales de aire. Hace 10 años atrás se podía ver más anime que lo que se ve ahora.

Se rumorea que se va a continuar la saga ¿qué pensás?
Sería Robotech 3000, con Zentraedi cuando descubre la protocultura. En 3D. Pero hace años que vienen con ese tema. En su momento, Robotech demostró que se podía hacer un guión piola y con argumento; para los que les gusta la acción, acción, acción, quizás queden defraudados con Robotech pero porque no lo entenderán.

¿La historia da para seguirla?
Sí, en algunos puntos. Quedan baches por cubrir, que se fueron llenando con las novelas.

¿La serie televisiva no es tan buena?
Sí lo es, pero lo que pasa que no se puede contar todo o tanto como en una novela. Te cuentan muchas cosas que en la serie no te pueden contar. Las novelas son más profundas. Con ellas te cierran muchas cosas que con la serie no te cierra. Son complementarias a lo que no se pudo ver en la serie.

A los que nunca vieron Robotech, les decimos que antes de criticar se ubiquen en el tiempo y observen con atención antes de emitir cualquier clase de comentarios. A los que estaban ansiosos por volver a ver la serie les decimos: disfruten!!!

Adriana Sivolella

La Redacción opina...

La nota amerita una necesaria aclaración. En principio, conocemos cabalmente la huella que Robotech ha dejado en nuestras vidas y no podemos soslayar este hecho. No obstante, y sin animo de entrar en comparaciones innecesarias, estamos convencidos que el género mecha y la animación japonesa en general no empieza ni termina en Carl Macek. Robotech es una producción más cuya aceptación queda en manos del público, pero no consideramos justo tomarla como un fiel exponente de la animación nipona. Al respecto, invitamos al otaku que se sienta interesado por el tema a que previamente a todo juicio procure introducirse en las tres series que dieran origen a Robotech: Super Dimensional Fortress Macross, Super Dimensional Cavalry Southern Cross y Genesis Climber Mospeada.

AIKA R-16

ARMAS DE FINO ENCAJE

La historia comienza en el año 2036, 20 años después de un terrible terremoto que no solo eliminó parte de la humanidad sino también parte de la tierra, sumergiéndola algunos metros bajo el agua. Desde ese punto se crean un equipo de agentes especiales denominados Salvager, que aspiran a recuperar documentos importantes que se encuentran sumergidos y pueden llegar a revelar secretos del gobierno. Estos equipos no son solo apoyados por el gobierno, sino también son iniciativa de poderosas empresas privadas. La protagonista principal es Aika, una Salvager bastaaaaaante atractiva. Está considerada como la mejor de su clase por reunir la mayor cantidad de información sobre el Ragh, una fuente extremadamente poderosa de energía similar a los efectos de la Aurora Boreal y que causó una especie de campo electromagnético que desconectó todos los equipos e instrumentos electrónicos de Japón. Esto provocó un gran choque entre el grupo de Aika y una poderosa organización que busca obtenerla para sí mismos.

Fichas de Personajes

Aika Suzuhara

Voz original Japonesa: Sakura Rei (Shampoo en Ranma 1/2 y Arshes Nei en Bastard)

Esta mujer es la mejor en su trabajo, el cual consiste en encontrar archivos perdidos y luchar contra poderosas mujeres. Tiene un gran dominio de las artes marciales y posee un arma en particular llamada Ultranate, que aunque parece ser una simple pulsera de oro tiene una inteligencia propia y le permite transformarse en otra chica (algo parecido a lo que hace habitualmente Cutey Honey). Su piel adquiere un tono más oscuro y su cabello se vuelve azul. Una chica, digamos, que siempre está preparada porque lleva una cargador en la bombacha y otro en el portaligas (justo lo que el doctor me había recetado).

Rion Aida

Voz Original Japonesa: Konishi Hiroko (Sae en Mahou Tsukai Tai)

Rion es la compañera de Aika, y además la hija de su jefe. Es muy inteligente y está poco a poco aprendiendo que no todo se compra con dinero, cosa a lo parece estar bastante acostumbrada. Ella tiene también su atractivo personal y maneja un poderoso Jet con el que ayuda en muchas ocasiones a Aika. Al principio era algo miedosa, pero luego no duda en cazar el arma y disparar.

Mayuu

Voz Original Japonesa: Tamagawa Sakiko (Natsumi Tsujimoto en Estás Arrestado!)

Es una misteriosa espía que se infiltra en el grupo para averiguar sus planes. A pesar de que Aika dudaba de ella, luego se daría cuenta que es una pieza fundamental para el grupo. Se infiltró en grandes organizaciones como Hagen, donde se la conoce como la dama negra.

Gusso Aida

Voz Original Japonesa: Ohtsuka Akio (Kurogasa Jinei en Rurouni Kenshin)

Es el presidente del grupo especial K, al que pertenece también Aika, y es solo una parte de lo que se denomina Salvager. Además de ser el jefe, es padre de Rion y acompaña a Aika en una misión, ocasión en que sufre un accidente y queda lisiado. Es muy alegre y le gusta cantar.

Para aquellos fanáticos de las minas que no tienen vergüenza de andar mostrando la bombacha por todos lados (por que no pasa eso acá en Argentina...) esta es vuestra serie. Aunque estamos acostumbrados a que solo en los anime hentai se vean niñas provocativas, Aika cambia todo el aspecto del anime clásico de espionaje. La serie fue lanzada en formato de 7 Ovas, con dirección de Katsuhiro Nijishima (Proyecto A-Ko) y diseño de personajes de Noriyasu Yamauchi, un maestro ya conocido en obras como Megami Paradise y Vampire Hunter D.

Bandora

Voz Original Japonesa: Kyouda Hisako

Un poderoso colega que asemeja mas a una mujer que a un hombre. Es otro de los miembros del grupo pero solo aparece cuando hay verdaderos problemas. Posee una gran moto y es capaz de sacar un arma hasta de los dientes.

Gust Turbulence

Voz Original Japonesa: Kosugi Jurouta (Zagato y Lantis en Reyearth)

Es supuestamente el rival de Aika, pero no como enemigo sino más bien compitiendo por quién es el mejor Salvager. A pesar de que siempre están discutiendo, Gust esta enamorado de Aika pero no lo admite. El se cree un agente tipo James Bond que se levanta a todas las minas, pero más de una vez se come un cachetazo.

Neena H[illegible]

Voz Original Japonesa: Tanaka Atsuko (Soi en Fushigi Yugi)

Es una de las enemigas de Aika, y tanto su crueldad como su hermosura es tremenda. Al igual que Aika posee

Por lo que se puede observar en la imagen, más que policías estas chicas son auténticas guerreras... ¡Un balde de agua fría por aquí!

gran habilidad para el combate y el manejo de las armas, aunque para su desgracia su hermano esta enamorado de Aika y en mas de una ocasión le arruina sus planes.

Ludwig [illegible]

Voz Original Japonesa: Shiozawa Kaneto (Balrog en Street Fighter 2)

Es el hermano mayor de Neena y está enamorado de Aika, pero eso no le impide ser más malvado que su hermana. Tiene a su mando al grupo de minitas copadas llamadas Delmos Blancos. Su segunda a bordo es la llamada Líder Blanco.

Líder Blanco

Voz Original Japonesa: Nagashima Yuko

Luego de la muerte de Ludwig, ella tomaría el poder de todo el grupo para así seguir atacando constantemente a Aika. Entre paréntesis, el nuevo grupo son los pocos que sobrevivieron a la última lucha, cuyas dos cabezas principales sostienen una relación amorosa (ambas muchachas).

Aika nos ofrece acción, emoción, y minas abundantes en portaligas...¿Qué más le podemos pedir a un animé?

Teniente Blanco

Voz Original Japonesa: Hiramatsu Akiko

Es amante de la Líder Blanco, otra de las que quedaran al mando después de la muerte de Ludwig. Tiene gran poder para la lucha pero sería derrotada por Aika, y su enorme amor propio la hará entrenarse al máximo para un nuevo enfrentamiento.

Bianca

Voz Original Japonesa: Takayama Minami (Yamamoto Yoko en Star Ship Girl Yamamoto Yoko)

Es la líder de los Delmos Dorados. Había organizado una trampa para capturar a Aika con la ayuda de Valerie, una Delmo Azul que se disfrazó de hombre para seducirla. Bianca estuvo a punto de matar a Rion y Shuntaro, pero Aika, drogada y todo, logra evitarlo.

Valerie

Ella es una Delmo Azul. Se disfrazó de hombre para seducir a Aika bajo el nombre de Pierre, drogándola posteriormente para así completar el plan de Bianca.

Ele

Voz Original Japonesa: Ohtani Ikue (voz de Pikachu en Pokemon)
Es la mas joven de las Delmos Dorados y también la más hábil, tanto para pelear cuerpo a cuerpo como para pilotear en el aire volando aviones. A pesar de ser muy buena, se enfrentaría a Aika para demostrar quien es la mejor.

Saniya

Voz Original Japonesa: Nagasawa Miki (Ibuki Maya en Neon Genesis Evangelion)

Toniya

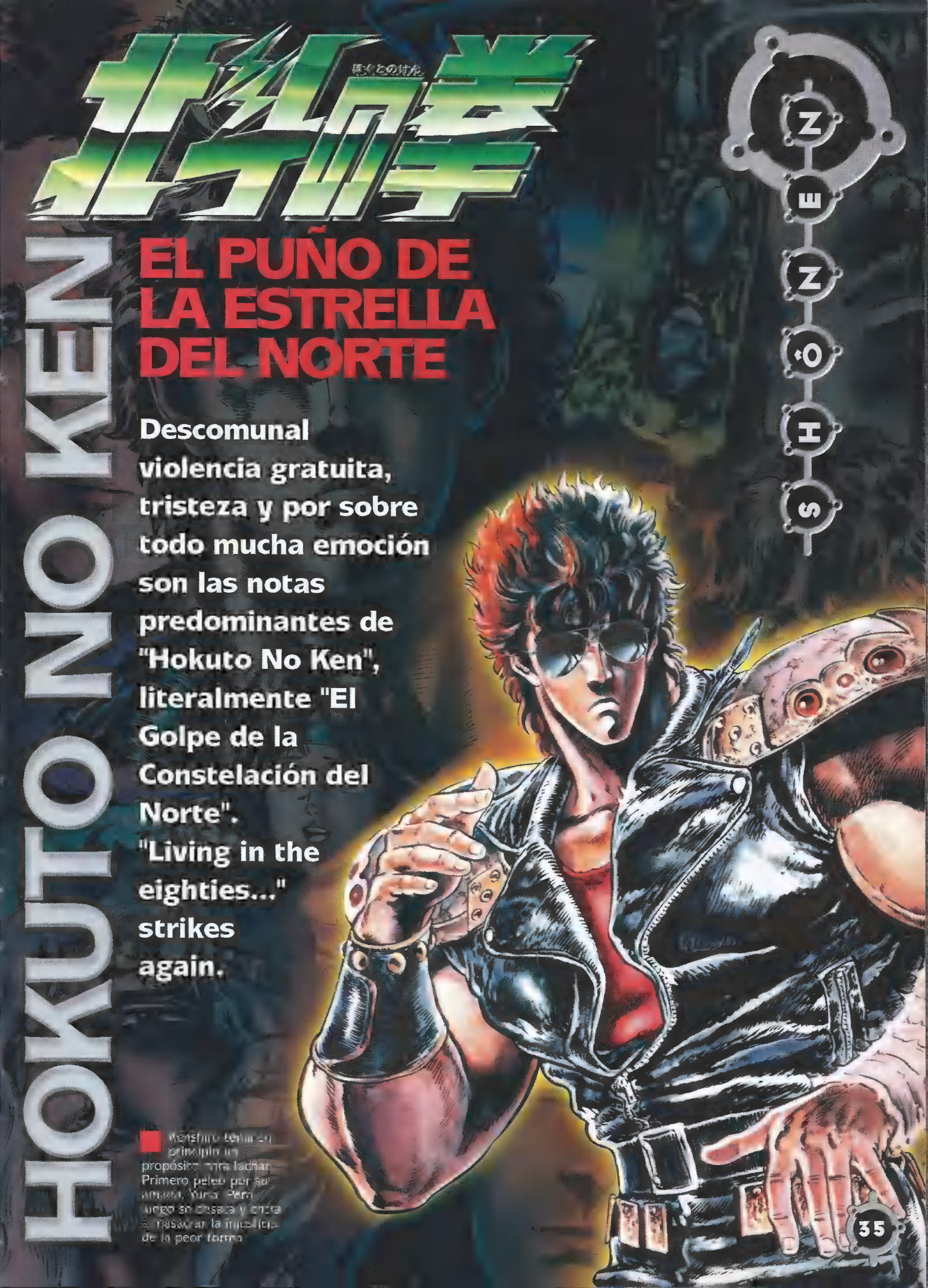
Voz Original Japonesa: Inoue Kikuko (Kasumi Tendo en Ranma 1/2)

Otras Delmos Doradas. Trabajan siempre juntas y sus ataques son mortales. Saniya utiliza toda clase de armas de fuego y tremendas bombas. Toniya, en cambio, utiliza las clásicas armas Ninjas, si bien su favorita es la garra de Gloton. Ellas intentaron asesinar a Aika pero fracasaron, dejando tras de sí un desastre solo comparable al de las muchachas de Dirty Pair.

Las Delmo

Delmo es un juego de palabras que significa Model (modelo en inglés). Son soldados femeninas muy hermosas y provocativas que se dividen en rangos. Las negras son las de menor jerarquía, por lo que siempre son mandadas al frente. Luego le siguen las Delmo de color Azul, autorizadas a usar cualquier tipo de armas. Las siguientes son las Delmos Blanco, expertas en las maquinarias tácticas de Guerra. Estas pueden dar cualquier orden de ataque. Las Delmos Rosa se encargan de la limpieza y de utilizar tremendos cañones como armas principales. Por ultimo tenemos a las Delmos Doradas, capaces de realizar cualquier misión. Son expertas en el arte de matar y no dejar ningún rastro. Otaku

Darío Zerda (Tachibana)



EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

Descomunal violencia gratuita, tristeza y por sobre todo mucha emoción son las notas predominantes de "Hokuto No Ken", literalmente "El Golpe de la Constelación del Norte". "Living in the eighties..." strikes again.

Kenshiro tenía en principio un propósito para luchar. Primero peleó por su amada, Yuria. Pero luego se olvidó y entró a masacrar la injusticia de la peor forma.

Los amantes de las aventuras del amigo Kenshiro están de parabienes. Por estas fechas, no se sabe por qué, se ha reeditado en Japón el Manga completo de HOKUTO NO KEN. El puño de la estrella del norte, en tomos recopilatorios de edición de lujo, así como también la serie televisiva en formato DVD. Las páginas de Internet, que se encontraban en una situación de olvido, fueron todas actualizadas (sobretodo francesas e italianas) con abundantes fotos, videos (capítulos, openings, endings, ect.), MP3 de la discografía e info nunca antes vista. Por si fuera poco, tenemos además la edición estadounidense de los episodios de la primera serie en VHS sin cortes, aunque sin el opening original, serie que próximamente será editada en DVD. Y lo más destacable de todo esto, la distribución en Argentina de todos los tomos españoles de la primera parte del Manga no sólo se pueden conseguir en comiquerías sino también hasta en kioscos de revistas de Capital, a diferencia de hace unos años cuando apenas se podían obtener un par de números solo en comiquerías especializadas. Esta escasez tenía su base principalmente en la edición del largometraje animado, lo primero en editarse del El Puño... en Europa y el Continente Americano. Este material resultó a los consumidores algo largo, aburrido y con abismales diferencias respecto al Manga y la serie de TV, hecho que hizo que América le diera poca trascendencia a esta película y provocara la misma indiferencia hacia el manga.

Los Autores

Sus creadores son dos, algo poco común en cuanto a mangas ya que por lo general es un solo autor el que define historia y guión.

Tetsuo Hara

Nacido el 9/2/61 en Tokio, comenzó a trabajar como ayudante del artista de Manga Yoshihiro Takahashi a poco de graduarse en la Escuela Superior Secundaria de Hongou. Su carrera artística profesional comenzó en 1982 con la publicación de su primer trabajo, "Mad Fighter". Ganó su primer premio en la entrega número 33 del los premios "Fresh Jump" por su obra "Super Challenger". Su primera obra de publicación semanal en el Weekly Shonen Jump fue "Iron Don Quixote", pero su momento de gloria no llegaría sino hasta 1983 con "Hokuto No Ken".

Entre sus otros trabajos figuran "Cyber Blue", "Keiji of the Flowers", "Kagemusha Tokugawa Ieyasu" y "Fierce Ryuusei".

Tetsuo Hara es el creador visual de personajes y dibujante de Hokuto No Ken. Posee un estilo visual muy particular y poco común, que tiene a aproximarse a los rasgos reales de las personas. Hara tiene también mucha meticulosidad en cuanto a detalles -tanto de personajes como de escenarios- que va perfeccionando a lo largo de las páginas, ya que al principio de su obra se nota un trabajo pobre y hasta con algunos errores, diferenciándose notablemente del que sigue posteriormente. Es a partir del tomo Nº 4 de "Hokuto" que las ilustraciones comienzan a tomar majestuosidad.

Buronson

Yoshiyuki Okamura, también conocido como Buronson y Sho Fumimura, nació en Nagano, Japón el 6/16/47. Después de graduarse de la Escuela de la Fuerza Aérea japonesa en 1967, trabajó en la misma Fuerza como mecánico de radares hasta que dejó en 1969. Su primer trabajo en Manga llegó cuando Hiroshi Motomiya, un mangaka muy reconocido en Japón, lo contrató como ayudante para sus guiones. Buronson empezó su carrera como guionista en 1972, produciendo durante este período su primer trabajo, "Pink Punch: Miyabi". Su primer gran éxito fue "The Doberman Detective", editado en 1975. Su mayor éxito fue "Hokuto No Ken".

Los títulos de Buronson se combinan en más de 150 volúmenes de novelas gráficas. Sus otros trabajos mayores son "The Phantom Gang" (con dibujos de Kyoru Shinkenji) y "Human" (con dibujos de Ryoichi Ikegami).

Buronson es el guionista y creador de la historia. Su apodo resulta de la pronunciación japonesa de "Brasson", como el del actor Charles, puesto que su parecido físico con el actor es notable. Su sorpresa fue grande cuando el público dio una bienvenida muy calurosa a su obra, de la cual no esperaba mucha repercusión. Sin embargo, años después retomó con Hara "Hokuto..." y el público nipón, acostumbrado a nuevas propuestas, le dio la espalda.

Jump Special Novel

Resulta común ver que algunos autores realicen una novelización de sus mejores éxitos de manga. Normalmente estas novelas narran una historia aparte y suelen ir acompañadas de unas cuantas ilustraciones realizadas por dibujantes de renombre. Las historias sobre un mismo Manga suelen recopilarse en tomitos libro, pero también salen a la venta revistas que recopilan estas historias, como la conocida Jump Special Novel, donde encontramos novelizaciones de Rurouni Kenshin, Alita y Hokuto No Ken, entre otras.

Por supuesto, esta novela de Hokuto... está hecha por los mismos autores, quienes crean una historia acorde en la vida de Kenshiro que no corresponde a la línea argumental del guión original, pero que tampoco se desentiende demasiado del mismo.

El argumento de este especial se sitúa dentro del mismo ambiente que vemos en la serie: un mundo semidestruido por una explosión nuclear. Kenshiro, esta vez solo, continúa con su viaje por el planeta con sus clásicas siete cicatrices en el pecho y su ropa de cuero. Nuestro héroe llega a un pueblo dominado por Gies, una especie de hombre monstruo que se enfrenta a él pero no tiene nada que hacer contra el heredero del Hokuto Shin Ken. Tobi, un muchacho del pueblo, se entusiasma con su llegada ya que está ha traído la paz al pueblo. Luego conocen a Sara, una muchacha capaz de sanar personas con su energía. Kenshiro se sorprende mucho porque no sólo se parece mucho a Yuria, su difunta novia, sino que siente que tiene algo que ver con ella. Sara es raptada por Sanga, un hombre que desea hacer creer al pueblo que es capaz de hacer milagros y cuenta con Doga, un chico amnésico capaz de hacer brotar agua, que resulta ser el hermano desaparecido de Tobi. Kenshiro se enfrenta a Sanga y lo vence sin mayores dificultades, volviendo a su vida errante.

El argumento de Buronson es simple y nada del otro mundo, pero las ilustraciones de Hara son hasta el momento lo mejor que hay de Hokuto No Ken. Cada ilustración es una obra de arte y están trabajadas hasta los más ínfimos detalles con la inclusión de tinta china y óleo pastel.

Esta obra es algo digno de tener, que aunque no aporta nada nuevo de la vida de Ken nos ofrece una nueva versión del diseño de Hara y su evolución como dibujante de Manga.

Las versiones animadas

Hokuto No Ken (Primera serie):
Ésta primera serie respeta exactamente el argumento del Manga, aunque como la mayoría de los Anime posee algún que otro capítulo de relleno creado especialmente para estirar. Se diferencia también en algún que otro cambio en el orden de los acontecimientos, como cuando Ken comienza luchando con los Punks a las órdenes de King (Shin) y luego con Karmen, Jackal, Devil y finalmente con Shin.
La animación es lisa y llanamente mala. Cuerpos desproporcionados y mal dibujados y animación completamente dura, al punto que sin querer causa humor. De vez en cuando aparece alguna que otra escena en donde sutilmente la calidad mejora, pero por lo general son flashes. Comparada con el dibujo principio del Manga, que no es muy bueno, éste es una obra de arte. Otro punto en contra son la inclusión de las voces, que no concuerdan con la expresión de los chaborros cuando hablan y quedan descolgadas. Aparentemente en un principio no fue considerado un trabajo sobre el que se debería aportar una producción digna, pero la respuesta de los fans en Japón hizo que la cosa cambie más tarde.

Datos técnicos
Nombre Original: "Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu Hokuto No Ken"
Nombre en los países en que se editó:
Ken Le Survivant (Francia)
Ken Il Guerriero (Italia)

Los autores de la obra. A la izquierda Tetsuo Hara, dibujante del manga. A la derecha, el rostro de Buronson, guionista y alma máter que impulsa el reguero de sangre.

Fist Of The North Star (USA)
Formato: Serie (Editada en Japón en formato LD y en USA -aún no completa- en formato VHS)
Empresa: Toei Doga
Año: 1984 - 1987
Duración: 109 Episodios
Autores: Buronson / Tetsuo Hara
Realización: Toyoo Ashida / Ichiro Itano
Diseño de Personajes: Masami Suda
Dirección: Toyoo Ashida
Música BGM: Katsunisa Hamori
Canciones: "You Are Shock" (opening) y "Yuria... Tsuna Ni" (ending) por CRYSTAL KING.
"Silent Survivor" (segundo opening) y "Dry Your Tears" (segundo ending) por KODOMO BAND.

Voces

Actor	Personaje
Akira Kamiya	Kenshiro
Yuriko Yamamoto	Yuria
Mie Suzuki	Bart
Tomiko Suzuki	Lynnie
Kenji Utsumi	Raoh
Toshio Furukawa	Shin
Kaneto Shiozawa	Rei
Arisa Ando	Aily
Junji Chiba	Ryuuken
Hidekatsu Shibata	Kuoryuu
Takeshi Aono	Rihaku
Daisuke Gori	Diamond / Weagle
Takeshi Watabe	Kiba Daioh
Kinpei Azusa	Elder
Shigeru Chiba	Narrator / Komaku / Beji
Mika Doi	Tou
Hiroko Emori	Rima / Yu / Ryo / Kan
Tsutomu Fujii	Padre de Ryo
Toshiko Fujita	Mamiya
Tessho Genda	Spade / Garf
Banjo Ginga	Souther
Takaya Haji	Toki / Ameba
Masato Hirano	Giji / Zeus
Hideyuki Hori	Ryuga
Yukinori Hori	Jado
Ryo Horikawa	Ko
Saburo Kamei	Shinkotai Taicho
Eiji Kanie	Zeed / Devil
Masayuki Kato	Jackal
Chiyoko Kawashima	Mako
Yonehiko Kitagawa	Kashim
Yuji Mikimoto	Fuuga
Katsuji Mori	Shuu
Ichiro Nagai	Habu
Yumi Nakatani	Madre de Yu
Keiichi Nanba	Shiba / Kim
Tomomichi Nishimura	Zengyo
Kazuo Oka	Gyuki
Ryuji Saikachi	Mizumi Smith
Ikuya Sawaki	Johnny / Raiga / Padre de Yu / Abita
Bin Shimada	Yuda
Yutaka Shimaka	Gelga
Kozo Shioya	Zalka
Kazuyuki Sogabe	Hyui
Reiko Suzuki	Toyo
Sanae Takagi	Jiro
Ryoichi Tanaka	Kuoryuu (joven)
Yasuo Tanaka	Mad / Gojiba / Gonzu
Kan Tokumaru	Hilka
Kyoko Tongu	Taki / Tanji
Koji Totani	Club / Fox / Jaggi / Ryuuken (joven)
Noriaki Wakagi	Shuren
Eiko Yamada	Aki
Yusaku Yara	Dagarl
Yoshito Yasuhara	Juza
Koji Yata	Karmell
Shozo Izuka	Mr. Heart / Fudo
Masanobu Okubo	Ogai

Guía de episodios de Hokuto No Ken (Primera serie)

1 - Bajo el Signo de Hokuto Shichisei.
2 - Forjado por el Rencor.
3 - La Garra.
4 - El Gigante.
5 - Regreso desde el Infierno.
6 - Los Boinas Rojas.
7 – God Land.
8 - El Coronel.
9 - La Montaña Mágica.
10 - El Hombre de Fuego.
11 - Los Guerreros.
12 - La Persecución.
13 - El Golpe Mortal.
14 - Un Hombre Noble.
15 - El Pueblo de los Zombis.
16 - La Serpiente es Escorpión.
17 - La Recolección.
18 - El Ataque Total.
19 - El Sacrificio.
20 - Nanto Sei.
21 - La Parcela.
22 - El Duelo Final.
23 - ¡Guerra!
24 - El Cisne.
25 - Las Frambuesas.
26 - La Venganza de los Kiba Ichizoku.
27 - La Persecución de Kiba Ichizoku.
28 - La Lucha.
29 - Vivir o Morir.
30 - El Combate Final.
31 - La Persecución de Jaggi.
32 - La Espera al Infierno.
33 - El Salvador Diabólico.
34 - El Cazador de Cerdos.
35 - La Lucha con Toki.
36 - El Intercambio de Persona.
37 - Tu Amor no me Corresponde, Mamiya.
38 - La Tragedia de Bella.
39 - Las Puertas de Cassandra.
40 - La Vida Triunfa sobre la Muerte.
41 - El Alarido de 20 años.
42 - Un Encuentro Difícil.
43 - La Nueva Leyenda.
44 - La Estrella que Presagia la Muerte.
45 - El Valor de la Pequeña Lynnie.
46 - Rebelión.
47 - La Leyenda del Miedo.
48 - El Ataque Secreto.
49 - Lucha hasta la Última Sangre.
50 - Los Perros Sagrados.
51 - Sacrificio por Amor.
52 - La Belleza Diabólica.
53 - La Mujer Raptada.
54 - La Gran Prueba.
55 - El Vuelo del Cisne.
56 - Sólo un Hombre.
57 - La Historia del Hombre Inmortal.
58 - El Ejército de Souther.
59 - El Templo del Poder.
60 - La Esperanza del Mañana.
61 - La Luz de la Vida.
62 - El Rey del Mundo.
63 - Dos Destinos Similares.
64 - La Estrella de Shu.
65 – El Mausoleo del Nanto Sei.
66 - El Futuro te Pertenece.
67 - Víctima del Amor.
68 - El Último Vuelo del Fénix.
69 - Ansias de Poder.
70 - Un Rey Solitario.
71 - La Escena de la Muerte.
72 - Las Últimas Lágrimas.
73 - El Hombre de Sirio.
74 - Búsqueda de un Nuevo Héroe.
75 - Los Ojos de Hielo.
76 - ¿Quién es Sara?
77 - Sacrificio.
78 - Un Amor Imposible.
79 - El Sentimiento Amoroso.
80 - Leyenda Eterna.
81 - La Gran Barrera.
82 - El Dictador.
83 - Tortura Inhumana.
84 - La Brigada del Viento.
85 - La Noche.
86 - El Ejército de la Llama Roja.
87 - El Monstruo de la Montaña.
88 - La Frase Correcta.
89 - El Brigadier del Rey.
90 - El Último Guerrero.
91 - La Ley es igual para Todos.
92 - Alguna Esperanza.
93 - Dos Días de Espera.
94 - La Gran Fuerza del Amor.
95 - Dos Miradas Inocentes.
96 - El Gran Valle.
97 - Carrera hacia la Libertad.
98 - Los Dos Hermanos.
99 - La Hija del Mar.
100 - El Último Secreto.
101 - Un Forcejeo Interminable.
102 - El Gigante Indeciso.
103 - Los Dulces Ojos del Diablo.
104 - Los Niños del Futuro.
105 - La Estrella Eterna.
106 - Siempre vivirás en mi Corazón.
107 - Uno de Ellos tiene Esperanza.
108 - La Constelación de la Muerte.
109 - La Promesa.

(Traducción del japonés original)

Voces

Actor	Personaje
Akira Kamiya	Kenshiro
Mîna Tominaga	Lynnie
Keiichi Nanba	Bart
Yosuke Akimoto	Boltz
Arisa Ando	Aily
Takeshi Aono	Rihaku
Shigeru Chiba	Jako / Kuroyasha / Narrador
Mika Doi	Oka
Toshiko Fujita	Mamiya
Tessho Genda	Shoki
Banjo Ginga	Buzori
Daisuke Gori	Hazu Harn / Akashachi
Aiko Hishima	Espíritu de Hokuto
Ryo Horikawa	Hyo (joven)
Masaru Ikeda	Bask
Michihiro Ikemizu	Soria
Masako Katsuki	Leia
Sakae Kawakita	Madre de Asuka
Michitaka Kobayashi	Saiya
Kuniko Koguchi	Myu
Shigeharu Matsuda	Shura
Yuko Minaguchi	Mamu
Kohei Miyauchi	Jukei
Tetsuo Mizutori	Geira
Katsuji Mori	Jukei (joven)
Tomomichi Nishimura	Alf
Shinji Ogawa	Hyo
Nozomu Sasaki	Tao
Masaharu Sato	Taiga / Shie / Samato
Yutaka Shimaka	Gill Harn / Gyoko
Saori Suzuki	Asuka
Hirotaka Suzuoki	Shachi
Yoshino Takamori	Rui
Gara Takashima	Sayaka
Hideyuki Tanaka	Falco
Kazumi Tanaka	Nagato
Yasuo Tanaka	Barona / Buron
Nobuo Tobita	Raoh (joven)
Katsumi Toriumi	Toki (joven)
Koji Totani	Han / Ryuuken / Ren / Zebra
Shoko Tsuboi	Madre de Kaioh
Kenji Utsumi	Kaioh / Raoh
Ken Yamaguchi	Ain
Yuriko Yamamoto	Shume / Yuria
Yusaku Yara	Kaiser
Masaaki Okura	Kaioh (joven)

Guía de episodios de Hokuto No Ken II (Segunda serie)

110 - Y la Vida Continúa.
111 - El Retorno de la Llama.
112 - La Salvación llega del Norte.
113 - Cazadores de Recompensas.
114 - La Escuela Imperial de los Cien.
115 - El Hokuto Houmentai.
116 - Los Halcones de Nanto.
117 - Cuando eres Protegido.
118 - La Ciudad del Imperio.
119 - El Último Obstáculo.
120 - El Emperador.
121 - La Señora de los Cielos.
122 - El rapto.
123 - Piratas.
124 - La Tierra de los Demonios.
125 - Asesino.
126 - Amor Robado.
127 - Sangre Roja en la Nieve.
128 - El Retorno de Raoh.
129 - Dulce Hogar.
130 - El Libertador.
131 - Los Siete Jinetes.
132 - La Leyenda Continúa.
133 - Combate Desigual.
134 - El Maestro es Discípulo.
135 - El Ataque Secreto.
136 - Peligro Mortal.
137 - El Regreso del Pirata Rojo.
138 - El Sacrificio de los Piratas.
139 - La Prueba de Amistad.
140 - El Despertar de Ken.
141 - Sed de Venganza.
142 - La Revelación.
143 - Duelo Fraternal.
144 - El Alarido Mortal.
145 - La Luz del Recuerdo.
146 - La Estatua.
147 - La Muerte de Ork.
148 - El Amor Vs. el Odio.
149 - El Anillo de la Muerte.
150 - Los Dos Primos.
151 - El Regreso de Bart.
152 - ¡Adiós Ken!

(Traducción del japonés original)

Hokuto No Ken II

(Segunda serie)

Esta serie es más conocida por la diferencia que posee en la calidad de animación con respecto a su primera parte. Las animaciones son mucho más trabajadas y los diseños poseen más meticulosidad. La producción respeta también el guión de la obra original, y abarca la etapa en la que Ken resulta nuevamente acompañado por Lynnie y Bart, quienes han dejado de ser unos chicos. Kenshiro continúa siendo igual físicamente, con su cara de traste y peinadito fashion, aunque con cambios de indumentaria cada vez más metal y medios de transporte tales como Rey Negro, el caballo de Raoh, o motos Harley Davison. Su compostura física es lo que cambio en el diseño. Ahora es más corpulento que en la primera serie, cosa que en el Manga cambia aunque más levemente. Supuestamente rondá los treinta y pico-casi cuarenta años y ahora corte antecios Chaper motoqueros oscuros.

Nombre Original: "Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu Hokuto No Ken II"
Nombre en los países en que se edito:
Ken Le Survivant II (Francia)
Ken Il Guerriero II (Italia)
Formato: Serie (Editada en Japón en formato LD)
Empresa: Ken Doga
Año: 1987 - 1988
Duración: 43 Episodios
Autores: Buronson / Tetsuo Hara
Diseño de Personajes: Masami Suda
Musica BGM: Katsuhisa Hattori
Canciones: "Tough Boy" (único opening) y "Love Song" (único ending) por TOM CAT
"Kill The Fight" y "Wind & Rain" por Sonobe Kazumori (música), Taian Ren (letra), Mizutani Kousei (arreglos), Kokado Makoto (vocal)

Hokuto No Ken, El Ova

Este OVA no es sino el resumen de la primera saga de la primera serie. Comprende desde el comienzo de la misma hasta el enfrentamiento con Shin. La diferencia es que está mucho más resumido y su duración es de aproximadamente 60 minutos.
La animación no está hecha de nuevo sino extraída de los capítulos de la serie, por lo que no ofrece nada nuevo en cuanto a esto. La ventaja es la oportunidad de ver la primera saga sin capítulos de relleno o escenas de menor importancia y centrarse en los momentos vitales de la historia.

Nombre Original: "Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu Hokuto No Ken"
Formato: OVA
Empresa: Toei Doga
Año: 1985
Duración: 60 minutos.
Autores: Buronson / Tetsuo Hara
Realización: Toyoo Ashida / Ichiro Itano
Diseño de Personajes: Masami Suda
Dirección: Toyoo Ashida
Música BGM: Katsunisa Hattori
Canciones: "You Are Shock" (opening) y "Yuria Iowa Ni" (ending) por CRYSTAL KING

Voces

Actor	Personaje
Akira Kamiya	Kenshiro
Yuriko Yamamoto	Yuria
Mie Suzuki	Bart
Tomiko Suzuki	Lynnie
Toshio Furukawa	Shin
Shigeru Chiba	Narrator
Eiji Kanie	Zeed / Devil
Masayuki Kato	Jackal
Koji Yata	Karmell

Hokuto No Ken, El Largometraje

La película de Hokuto No Ken es el gran fallo que hubo con respecto a este Manga por parte de sus originales creadores japoneses. Además de durar dos horas, el argumento es bastante aburrido y en algunos aspectos incomprensible, ya que la mayor parte de la cinta está cortada y tergiversada, no se sabe bien si es por causa de Carl Macek, gran censurador norteamericano de Anime y propietario de los derechos. Lamentablemente, el formato original y sin cortes es casi imposible de conseguir. También se rumorea que los autores originales realizaron y editaron dos versiones: una sin cortes, como realmente se hizo, y otra, la más conocida, que carece de escenas de violencia explícita. La primera fue aparentemente editada sólo en Japón en un principio de forma limitada y luego descatalogada, por lo que actualmente existen algunas copias piratas que revolotean por ahí y son casi imposibles de conseguir. La segunda fue la que se comercializó en Norteamérica y en toda Europa, especialmente en España e Italia. En ésta, masivamente conocida, no sólo las escenas sangrientas son mentidas por medio de efectos especiales de muy baja calidad, sino que también el argumento ha sido modificado en diálogos y continuidad de escenas, carentes incluso originalmente de cualquier tipo de inmoralidad. Todo esto da como resultado un film de animación que en la mayoría del Continente Americano se conoce como "pesado". Al ser más conocido aquí el film que el manga original o la serie de televisión, muchos piensan que Hokuto No Ken no es más que un fracaso.
Todo hace pensar que la censura a la que la película fue sometida no sirvió más que para que en EE. UU. el título "The Fist of the North Star" (traducción estadounidense) caiga por los suelos como un producto de Anime fallido, logrando que nadie se interese en esta obra "propagadora de violencia, inmoralidad y los más bajos instintos." La contradicción se da cuando se ve esta misma versión pero con las voces originales japonesas, lo que hace pensar que la censura proviene de su origen real, o bien Macek logró censurar la edición nipona y editarla como tal.
Para aquellos que sólo han visto la película, les recomiendo se internen en la lectura del manga.

Nombre Original: "Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu Hokuto No Ken"
Nombre en los países en que se edito:
Ken Le Survivant (Francia)
Ken Il Guerriero (Italia)
Fist Of The North Star (USA)
El Puño De La Estrella Del Norte (España)

Formato: VHS, LD, DVD
Empresa: Toei Doga
Año: 1986
Duración: 120 minutos
Autores: Buronson / Tetsuo Hara
Realización: Toyo Ashida / Ichiro Itano
Diseño de Fondos: Susumu Takehisa
Diseño de Personajes: Masami Suda
Decorados: Motoyuki Tanaka
Dirección: Toyo Ashida
Música BGM: Katsunisa Hattori
Canciones: "Heart Of Madness" y "Purple Eyes" por NOBODY BAND

Voces

Actor	Personaje
Akira Kamiya	Kenshiro
Yuriko Yamamoto	Yuria
Kenji Utsumi	Raoh
Chikao Otsuka	Jaggi
Toshio Furukawa	Shin
Kaneto Shiozawa	Rei
Tomiko Suzuki	Lynnie
Mie Suzuki	Bart
Arisa Ando	Aily
Junji Chiba	Ryuuken
Hidekatsu Shibata	Zeed
Junpei Takiguchi	Mr. Heart
Takeshi Aono	Fox
Hiroshi Otake	Jackal
Daisuke Gori	Weagle

Kenshiro

Nacido en Taiseiden, parte de la isla china de Shura, Kenshiro es el sucesor del estilo "Hokuto Shin Ken". Posee siete cicatrices en el pecho con la forma del Hokuto Shichsei, (constelación del norte de la Osa Mayor) que Shin, su ex-mejor amigo, le hizo inútilmente con sus cortantes dedos antes de secuestrar a su novia, Yuria.
Tiene una personalidad tranquila e inexpresiva, estando la mayor parte del tiempo serio y callado. Siempre fue bueno y compasivo, pero la infinidad de tragedias que sufrió junto con las injusticias que le rondan hicieron que se vuelva con los malvados, tan cruel como ellos lo son con la humanidad.
Tiene un único hermano mayor de sangre, Ryoh. El resto de sus hermanos, los otros adoptados por Ryuuken, son Toki, Raoh y Jaggi.
Irónicamente, acaba siempre con sus enemigos con un castigo que encaja con los crímenes que cometieron. En su viaje por el mundo conoce dos niños con lo que entabla amistad, Lynnie y Bart.

Curiosidades

1- La existencia de hombres gigantes y monstruos:
No han nacido así. Muchos logran tener una contextura física mucho mayor a la normal por la posesión de fuerza sobrehumana que hizo desarrollar su cuerpo por medio de entrenamiento para técnicas especiales. Otros mutaron como consecuencia de la exposición nuclear radiactiva y adquirieron cuerpos desmesuradamente grandes o con apariencia de monstruo, como Madara, por ejemplo, que se produjo a causa de los productos químicos venenosos que cubrieron el mundo tras la expansión. Desde ya que por esto la mayor parte de los habitantes del mundo murieron, siendo la excepción estos hombres de resistencia física superior.

7- El modo de vida de la humanidad:
Salvo Kenshiro, que posee una moda de vestir Heavy Metal adecuada a los años que corren, algunos personajes utilizan indumentaria antigua, más bien medieval. Esto se debe a que la falta de fábricas de productos varios hace que la gente tome lo que queda de alrededor, medios de transporte o justamente una apariencia con cascos, capas, etc., algo que es ideal para los malos que abundan y reinan según sus ideales, aprovechando la anarquía de los tiempos que corren (y que nada les va a venir por disfrazarse así). También están las personas humildes, que no tienen más remedio que vestir con harapos.
De todos modos, cuando el mundo estaba en paz, en lo alto de las colinas en donde se encontraban ocultos al mundo los aprendices y maestros de las técnicas Marciales más poderosas del mundo poseían una cultura a la que su forma de vivir se diferenciaba con la gente común de la ciudad y estas vestimentas eran de lo más normal para ellos.

3- La pilcha de Kenshiro:
Está bien, con la ropa Heavy que usa no hay drama y encaja bien con el personaje y la ambientación, pero ... ¿cómo logra Ken conseguir una indumentaria tan particular cada vez que la destroza con su energía o con los ataques de sus enemigos? Esto es lo único en la historia que no tiene lógica y que aparentemente a los autores les calentó muy poco. Sí, ya sé. Es una pavada, y van.

4- La diferencias entre hombres gigantes y golpes gigantes:
El dibujo de Hara en el Manga posee dos formas de dibujar hombres con cuerpos gigantes:
Existen los personajes que son gigantes por proporción natural e inalterable, con respecto a los hombres normales. Algunos de estos hombres son Devil, Fudou, Raoh etc.
La otra forma es cuando cualquier personaje ataca con técnicas demoledoras, ocasión en que los dibuja mucho más grandes que su contrario para demostrar de alguna forma la potencialidad descomunal del ataque, volviendo a tener luego su cuerpo normal. Además, no quiere decir que de verdad el personaje se haga más grande cuando ataca, sino que es una manera exclusiva del estilo de Tetsuo Hara de hacer más espectacular el golpe.
Ambas formas se diferencian entre sí y por momentos confunden, ya que abundan cantidad de gigantes y cantidad de golpes intencionalmente desproporcionados.

5- Los modelos de los personajes en que se basa Hara:
Una característica de Tetsuo Hara es crear personajes basándose en actores de cine o cantantes famosos, generalmente de nacionalidad estadounidense o inglesa. Se pueden observar algunas de las estrellas famosas que Hara utilizó como modelo junto con el personaje creado.

Ataques

Hokuto Shin Ken: Puño De La Osa Mayor:
El Hokuto Shin Ken (Puño De La Osa Mayor) es un arte marcial de 20 años proveniente de la Isla de Shura en China. Su creador fue un hombre llamado Shuken, perteneciente a la antigua regla del "Hokuto Sou Ken", el estilo más viejo de esta técnica. (cada heredero utiliza la técnica y cuando lo cree necesario la modifica y la adapta con lo que recibe un nombre en particular como Hokuto Gou Ken, Hokuto Jui Ken, etc.). Este arte marcial se especializa en hacer uso de los 108 Keiraku Hikou, también conocidos como Tsubos o puntos de presión. Estos 108 puntos de presión situados en todos los músculos de cuerpo humano destruyen al enemigo desde dentro una vez que son presionados con los dedos. Esto se debe a que los Tsubos son los puntos neurálgicos que afectan a los nervios y las venas y que hacen que el cuerpo reaccione involuntariamente atrofiando y destruyendo sus propios músculos. Por supuesto, uno de los efectos principales de esta técnica es el de penetrar con los dedos el músculo hasta las entrañas sin siquiera dañar el mismo. Por otra parte, los Hikou también pueden ser perfectamente utilizados para el efecto contrario, es decir, para sanar, algo que también está dentro de la enseñanza de la técnica.
Por otra parte, la fuerza máxima que un luchador humano normal utiliza es en realidad el 30% de lo que verdaderamente puede llegar a alcanzar. El heredero del Hokuto Shin Ken logra, gracias a esta técnica, utilizar el 70% restante del poder llegando así a desarrollar todo su potencial. El poder que se necesita para utilizar esta y otras técnicas de lucha como Nanto Se Ken debe ser sobrehumano, es decir, el entrenamiento (extremadamente severo) al que se es sometido para dominar el Hokuto Shin Ken es lo que permite que la persona llegue a multiplicar toda la fuerza del cuerpo así como también la velocidad y los sentidos. Todas las cualidades del cuerpo humano son aumentadas excesivamente convirtiendo al aprendiz en un super-hombre que es lo que se necesita para dominar esta técnica.
Esta fuerza que se logra por entrenamiento no está dentro del 70% res-

tanto del que hablamos. Por el contrario, a este porcentaje se accede a partir de la fuerza lograda por el entrenamiento, que hecho adecuadamente, es posible para cualquier hombre.

El Hokuto Shin Ken puede pasar del padre a solo uno de sus hijos. Los hijos que no tienen éxito nunca deben practicar de nuevo el arte, de lo contrario corren riesgo de que el padre (haciendo uso de una técnica secreta nunca enseñada a los hijos) borre su memoria o les selle el puño (inutilizar los poderes que alcanzó a tener con el entrenamiento) de dos formas posibles: Rompiendo las manos del individuo (para que no pueda tocar los Tsubos) o borrándole la memoria de todo lo aprendido presionándole los Tsubos correspondientes. Esto se debe a que este arte marcial fue creado exclusivamente para que, de generación en generación, sea un solo individuo el que la utilice y por lo tanto sea el único hombre más fuerte del mundo. De lo contrario podrían ocurrir las luchas que sucedieron entre Kenshiro y sus hermanos como consecuencia de sus diferencias.

El hecho de que, por ejemplo, uno de los hermanos sea el más poderoso en fuerza bruta no implica que tenga que ser el heredero sí o sí. Para serlo se necesita tener, desde ya, gran fuerza física aunque a la vez dicha fuerza debe estar equilibrada y trabajar en conjunto con el espíritu y la percepción. Logrando esto se accede de todos modos a ser más poderoso que el que posee sólo fuerza física aunque ésta sea superior.

Ryuuken y Kuroyuu lucharon entre sí para lograr ser el heredero bajo las enseñanzas de su maestro, el anterior Hokuto Tatsujin. Ryuushou, Kuroyuu, reconociendo que en cierto modo Ryuuken era mejor, renunció al combate y dejó que éste último sea el heredero, quien como todo Hokuto Tatsujin adoptó a cuatro hijos -Raoh, Toki, Jagg, y Kenshiro- para enseñarles el Hokuto Shin Ken y que uno de ellos sea el heredero de la nueva generación. Toki fue escogido como el sucesor por su perfección en cuanto a la técnica, pero cuando salvó a su hermano Kenshiro y la novia de éste, Yuria, de las cenizas radiactivas de la explosión nuclear se vió expuesto a las mismas y enfermó de muerte sin saber cuando le llegaría su fin. Por esto Kenshiro quedó como el único heredero de la técnica, lo que provocó la ira de Raoh y Jaggi quienes ambiciosos y malignos se negaron a dejar de usar la técnica de Hokuto. Cuando Ryuuken notó estos sentimientos, no dudó en nombrar heredero a Kenshiro e intentar inutilizar el poder de Raoh sellándole el puño. Pero a mitad del ataque, Ryuuken sufrió una deficiencia cardíaca y Raoh aprovechó el momento para quitarle la vida.

Toki, uno de los hermanos mayores de Kenshiro, fue inspirado en la personalidad de Jesucristo.

La última y definitiva técnica del Hokuto Shin Ken es el Musou Tensei, la cual ningún heredero logró dominar en siglos. El secreto del Musou Tensei es la tristeza y Kenshiro, un ser triste, pudo dominarla. Esta técnica tiene la cualidad de darle al que la utiliza la facultad de absorber las características físicas y mentales de los seres que mueren a su alrededor siempre que el usuario así lo desee. Luego, también Raoh aprendió a usar esta técnica. Para culminar una de las curiosidades de la constelación Hokuto Shichisei (Constelación del Norte de la Osa Mayor) es la existencia de una octava y pequeña estrella que sólo es vista por las personas que están predestinadas a morir. Esta pequeña estrella recibe el nombre de Shichousei, y es también conocida como "La Estrella Que Presagia La Muerte". El hecho de ver esta estrella que los demás no pueden ver significa tener un año como máximo tiempo de vida.

Estilo de Kenshiro del Hokuto Shin Ken (sin denominación):
Kenshiro es el heredero final del Hokuto Shin Ken, aunque también es descendiente directo de Shuken y por lo tanto nació también con el estilo Hokuto Sou Ken en su sangre. Kenshiro y Ryuuken utilizan el estilo original de la técnica, y a pesar de modificarla mínimamente en ciertos aspectos, no han creado una versión propia.

Estilo de Jaggi del Hokuto Shin Ken (sin denominación):
Jaggi, el más débil de los cuatro hermanos.

Estilo de Toki del Hokuto Shin Ken:
Hokuto Juu Ken - (Puño Benigno De La Osa Mayor)
Toki, el más poderoso de los cuatro hermanos renunció finalmente a ser el heredero del Hokuto Shin Ken debido a su enfermedad. Su estilo de la técnica es más bien benévolo, ya que mató sin hacer sufrir a sus enemigos.

Estilo de Raoh del Hokuto Shin Ken:
-Hokuto Gou Ken- (Puño Violento De La Osa Mayor)
El más violento de los cuatro hermanos. Su Puño posee desmesurada violencia y fuerza de choque.

Nanto Sei Ken: Puño de la Cruz el Sur:
El Nanto Sei Ken es el Arte Marcial que rivaliza con el Hokuto Shin Ken. Esta técnica de tiempo de uso desconocido posee 108 modalidades de ataque (al igual que el Hokuto tiene 108 Tsubos) pero a la inversa de la Osa Mayor. Es decir, mientras el Hokuto Shin Ken presiona los Tsubos y daña al enemigo desde adentro haciendo explotar los músculos, el Nanto Sei Ken daña al oponente desde afuera con la diferencia de que los músculos no explotan, sino que son apuñalados o rebanados según la versión Nanto Sei. El secreto de esta técnica está en lograr que los dedos de las manos emitan unas ondas muy finas, que cortan o perforan todo lo que tocan cuando el usuario lo desea. No existe material en el mundo que se resista al corte del Nanto Sei, salvo la defensa o invulnerabilidad de otro luchador más fuerte.

De todas formas, el aprendiz de Nanto Sei recibe una base mínima de enseñanza de Hokuto para tener conocimientos sobre esta técnica y poder utilizarla en conjunto con la de la Cruz del Sur. El poder que se necesita para utilizar esta y otras técnicas de lucha debe ser sobrehumano, es decir, el entrenamiento extremadamente severo al que el aprendiz es sometido para dominar el Nanto Sei Ken es lo que permite que llegue a multiplicar toda la fuerza del cuerpo así como también la velocidad y los sentidos. Todas las cualidades del cuerpo humano son aumentadas excesivamente convirtiendo al aprendiz en un super-hombre. Este Arte Marcial está abierto a todo aquél que quiera aprender a usarlo. De todas formas existen sólo seis hombres que son los llamados Nanto Roku Sei Tatsujin (Seis Maestros de la Cruz del Sur), que representan a cada una de las seis estrellas de la constelación de la Cruz del Sur. Además de ellos están todos los hombres que aprendieron la técnica pero no llegaron a quedar como Nanto Sei Tatsujin, los que usan la técnica sin que nadie les prohíba dicho uso, aunque desde ya la técnica, el uso de la misma y la fuerza no llegan al nivel de un Tatsujin. Los Nanto Roku Sei Ken Tatsujin fueron originalmente elegidos, igual que el heredero del Hokuto, para que su técnica haga justicia en el mundo.

Existen dos rangos superiores dentro de los seis Nanto Sei Tatsujin: el Nanto Sei Junshou (General

Han, uno de los enemigos más poderosos de Hokuto No Ken II, recibió curiosamente la imagen del fallecido cantante Freddie Mercury, cantante del grupo británico Queen.

de la Cruz del Sur) y el Nanto Sei Amatsumiko (Emperador de la Cruz del Sur), que de hecho son dos de los Seis Nanto Sei Tatsujin. Este último, el Emperador, llega a su rango por medio de un entrenamiento especial similar al Hokuto en cuanto a que debe ser el padre el que convierta al hijo en heredero al pasarle todos sus conocimientos. El problema es que una de la reglas primordiales de este entrenamiento es que el hijo debe matar al padre en el combate final del aprendizaje. Además, el Linaje de la Cruz del Sur consta de un palacio reservado principalmente para el Nanto Sei Amatsumiko y para los otros cinco Nanto Sei Tatsujin, quienes protegen las seis puertas que tiene. El Nanto Sei Junshou es aún más importante que el Emperador y posee aparte cinco guerreros que lo protegen, los que también pertenecen a la Cruz del Sur. Estos cinco guerreros son llamados los Nanto Sei Goshasei (Cinco Estrellas Rodantes de la Cruz del Sur) y no son tan poderosos como los Nanto Sei Tatsujin pero se defienden, aunque no utilizan la técnica de la Cruz del Sur.

El Nanto Sei Junshou no es el más poderoso en fuerza sino tiene el poder de lograr la paz con sólo su personalidad. Es por esto que se considera el más importante y hasta podría llegar a ser de todos modos más poderoso, por lograr sin violencia que el bien reine por doquier.

Por otra parte se encuentra Souther, el más poderoso en fuerza de los seis Tatsujin que en este caso reina despóticamente.

Las leyes del Linaje la Cruz del Sur indican que si alguno de los seis cambia de parecer con respecto a seguir los ideales que comprometen al arte de Nanto Sei, la constelación de las seis estrellas se corrompe (hipotéticamente) y el resto de los Nanto Sei Tatsujin están destinados a vivir en la confusión, sirviendo esto también como inicio de la maldad para algunos de ellos. Este es el caso de Souther. Aunque el fin lo empezó Yuda, quien siendo el hombre de la Estrella de la Traición se alió con Kenshi traicionando sus ideales de Nanto Sei y se decidió a la tiranía provocando que sus compañeros de grupo se separasen inconscientemente entre los que desean el bien y lo que desean la hegemonía como fruto de la ruptura de las seis estrellas. Es por esto que Shin se dejó convencerse por Jaggi de robarle la novia a Ken, entrando así en la maldad y Souther, al que le pegó más fuerte y siendo el más poderoso de los seis, fundó un imperio propio de la Cruz del Sur aprovechando su posición de Emperador con niños como esclavos. Rei entra en confusión cuando secuestran a su hermana y así se ve envuelto en una búsqueda frenética por el responsable del hecho sin importarle otra cosa y Shuu, uno de los pocos en mantener su destino como Nanto Sei Tatsujin defiende a los perjudicados por Souther. El Nanto Sei Junshou, Yuria, también entra en crisis siendo llevada por Shin a su palacio y así no poder ejercer su posición de General hasta que los Goshasei la rescatan y la llevan a que ocupe su lugar como General. Esta crisis culmina con la muerte de todos y cada uno de los Nanto Sei Tatsujin, empezando por Shin, quien muere a manos de Ken y siguiendo con Rei, a quien lo mata Raoh. Yuda es vencido por Rei y Shuu es asesinado por Souther. Este último es ajusticiado por Ken y Yuria muere a causa de una enfermedad terminal. Buenos o malos, su destino, tras la ruptura del grupo y de sus principios, es éste.

Aunque el Nanto Sei y el Hokuto rivalicen entre sí, sólo se trata de una competencia "amistosa", por decirlo de alguna forma, en cuanto al poderío que pueden llegar a alcanzar dichas técnicas. Pero en realidad el uso de ambas tiene como objetivo defender la paz del mundo y trabajar en conjunto, siendo una de las reglas primordiales de ambas nunca enfrentarse entre sí. De hecho, existen formas de combinar ambas técnicas entre sí para enfrentar a enemigos en común.

Nanto Roku Sei Tatsujin Ken: (Seis Puños Maestros)

Kenshiro resultó la imagen del Sylvester Stallone de los años '80. Más precisamente, Hara parece haberse inspirado con el video de la canción "Cobra"

de la Cruz del Sur):
Shin - Jun Sei No Otoko (Hombre de la Estrella del Martillo)
Estilo de Shin del Nanto Sei Ken:
-Nanto Koshiu Ken- (Puño del Águila Solitaria de la Cruz del Sur)
El estilo de Shin no rebana, sino que apuñala al rival.

Rei: Gi Sei no Otoko (Hombre de la Estrella de la Compasión)
Estilo de Rei del Nanto Sei Ken:
-Nanto Suichou Ken- (Puño del Cisne de la Cruz del Sur)
Rei es el que posee el estilo de Nanto más hermoso de los seis, en cuanto a sus movimientos que son similares a los de un cisne, rebanando a sus víctimas en rodajas con ataques (en su mayoría) aéreos de forma etérea y volátil.

Yuda: You Sei No Otoko (Hombre de la Estrella de la Traición)
Estilo de Yuda del Nanto Sei Ken:
-Nanto Koukaku Ken- (Puño de la Grulla Carmesí de la Cruz del Sur)
El estilo de Yuda se caracteriza por cortar a los enemigos de forma vertical. La Estrella de la Traición se conoce también como la estrella de la belleza (aunque es algo que sólo Yuda alimenta).

Shuu: Jin Sei No Otoko: (Hombre de la Estrella de la Misericordia)
Estilo de Shuu del Nanto Sei Ken:
-Nanto Hakurou Ken- (Puño de la Garza Blanca de la Cruz del Sur)
Es estilo de Shuu se basa en ataques cortantes de todo tipo aunque con la curiosidad de que la mayoría se aplican particularmente con las piernas.

Nanto Sei Amatsumiko: (Emperador de la Cruz del Sur)
Souther: Shou Sei No Otoko: (Hombre de la Estrella del Extremismo)
Estilo de Souther del Nanto Sei Ken:
-Nanto Hotou Ken- (Puño del Fénix de la Cruz del Sur) —correspondiente al Emperador.
Este estilo, el de Souther, es el más poderoso por tratarse del estilo del Emperador y no posee ninguna clase de preparatoria ni forma especial de aplicar los golpes.
Lo que sí difiere de los demás estilos es que el daño ocasionado en el enemigo mayormente es en forma de cruz y en su totalidad mortales. Al igual que el Hokuto, éste es el único estilo de Nanto Sei que posee un solo heredero de padre a hijo.

Nanto Sei Junshou: (General de la Cruz del Sur)
Yuria: Jibo Sei No Onna: (Mujer de la Estrella de la Madre Afectuosa)
Estilo de Yuria del Nanto Sei Ken:
No posee técnica-
Yuria no posee un poder de fuerza física ni de ataque, sino que en realidad se caracteriza por eliminar la maldad del corazón de los seres malignos. Esto lo logra sin la menor violencia, con sólo su presencia y forma de ser. No es el Nanto Tatsujin más poderoso en fuerza, pero se le considera el más poderoso por lograr esto hasta con el ser más malvado sin lucha ni violencia. **Otaku**

Ameba, sujeto que se hizo pasar por Toki, fue inspirado en la figura del actor Christopher Lambert. Es el personaje de mayor parecido físico, inclusive por la fisonomía del rostro.

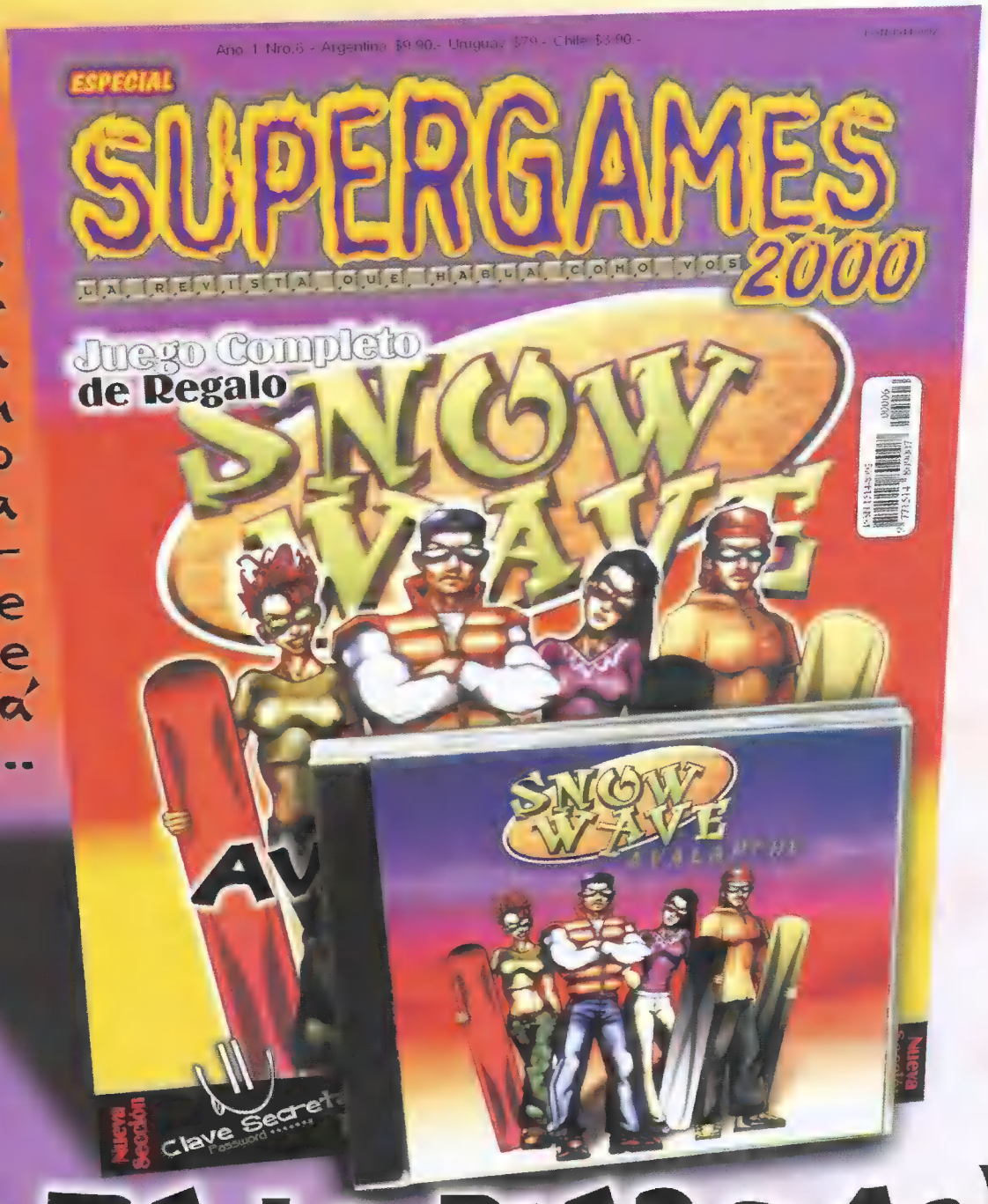
Gabriel Gomez Habiaga, (Nanto)

Super CD de regalo con Juego Completo

Super Games N°6

Prendete a esta AVALANCHA

No dejes pasar esta jugada y asegurate en tu Quiosco esta avalancha de nieve que te hará subir...



¡NO TE LO PIERDAS!

Otaku Última Generación

Correo

Hola, fanáticas y fanáticos del manga y el animé.
Ha llegado la hora de la meditación, propicia para un examen de conciencia (faaaa... que chapa...). Una vez más tenemos este mensual encuentro, donde regularmente vemos los resultados de meternos con esta subcultura que tantos adeptos tiene. Es notable cómo ha crecido el número de peticiones en los últimos números. La mayoría de los mensajes que nos llegan hablan de un público muy metido en cuanto a preferencias y conocimiento de material japonés, aún viniendo de lugares recónditos de nuestro país donde se podría suponer que no llegan noticias de Japón. ¿Llegará el ansiado momento en que nuestra publicación será tan solo un complemento de la movida animemanga?. Misterio. Mientras tanto, démosle para adelante, que hay un mundo por descubrir.
No debo adentrarme en el correo sin porfiar con lo mismo de siempre: Leemos TODO lo que nos mandáis, capullos, así que adelante con vuestra correspondencia que no cae en saco roto. Eso sí... incluyan claramente vuestros datos para saber con qué tipo de ente orgánico estamos hablando y no incluyan archivos adosados a vuestros mails porque no los recibimos sin que medie un específico aviso previo.
Hasta el próximo correo.

Somos dos hermanos llamados Guillermo y Germán. Vivimos en Posadas, Misiones y les escribimos para decirles que la revista esta muy buena sobre todo por el CD. Las series que nos gustan son Dragon Ball, Saint Seiya, Captain Tsubasa, Evangelion, Lain, Cowboy Bebop, Pokemon, Berserk, Ranma 1/2, Yu Yu Hakusho, Tenchi Muyo, Macross, B´t X, Ah! My Goddess!, Aonorokugo, Gunsmith Cats, Akira, Ghost in the Shell, Zenki, Monster Rancher, DNA2, etc.

Interesantes vuestras abundantes preferencias. No me quiero imaginar lo que significa ese "etc.".

POR FAVOR, nos gustaría que pongan una nota bien completa de Lain y algunas secuencias de video en el CD (también si puede ser de Evangelion). Acá, a Misiones, no llegó Locomotion y nos gustaría que nos digan si saben cuando llega este canal. Dejamos nuestro mail por si alguien quiere intercambiar información con dos otaku de verdad: pingo2@uol.com.ar

Respecto a Lain, temo que ya hemos producido al menos dos notas en números anteriores. Hemos incluido su Opening y Ending, como así también el Op de Evangelion, en el número 4.
Respecto a Locomotion, es cuestión de romper los esquemas de vuestro cableoperador local para que incluya la señal en su grilla.

Che...Pablo...vos pusiste que el diseño de los personajes de Burn Up! la serie original era de Kenjin Miyasaki, pero tengo entendido que es de Keniichi Sonoda (si ya se, Gunsmith Cats)...No es así?

En acsoluto. Los personajes de Sonoda, sobre todo los femeninos, son muy característicos y fácilmente distinguibles doquiera estén, prueba de esto son los OVAs de Gall Force y las dos películas de Otaku no Video. Sin embargo, fíjate vos que la cosa cambia en los Ovas de Gunsmith Cats, donde se nota que el diseño de personajes no tiene ese estilo particular de Keniichi (de hecho fue realizado por Tokuhiro Matsubara).

Por favor aclarame esto por que es una duda grandototota refiriéndose al Sr. Sonoda, y me puse a buscar en el web, y dice también que Sonoda los hizo (aunque a esa señora llamada Internet mucho no hay que creerle)

Es cierto. Cuando te cases lo vas a comprobar.

Bueno ... Se vemo!!!
Emilio Mallia - Guru Clef
PD: Ansío el nro 6 con Tenchi y MKR....ahora no se que les puedo pedir pa los próximos números!!!...aunque pensandolo bien estaría lindo algo groso de Saber Marionette, o Urusei Yatsura....o tal vez Sakura Taisen o sino.... bueh..., mejor no molesto mas.

Su pregunta no molesta para nada. Urusei Yatsura es un tema que desarrollaremos próximamente.

Hola a todos:
Soy César Capovilla (17) -que ya escribí 2 veces, pero con cartas tradicionales- y quería felicitarlos por la excelente revista que están haciendo, y por el más que excelente material audiovisual que ponen en sus CDs. Les escribo para informarles que tengo e-mail (gratuito), pero no en mi casa. La cosa viene así: voy a estudiar inglés a una academia y trabajamos con Internet (que recién se conectaron este año). Así que les pedí si podía bajar información y mandar e-mails por mi cuenta, y aceptaron.
Próximo objetivo: Hackear el Pentágono...
Cambiando el tema, visité (y lo seguiré haciendo) su página Web y debo decirles que está espectacular. Y ya tengo fichados los skins y los wallpapers que voy a bajar.
El CD 5 está muy bueno; "Burn Up" está alocadamente genial; mostrarse en bolainas ante los ladrones para distraerlos y después atacarlos ¿es ese el estilo de Rio?.

No lo tengo muy en claro, pero si así fuera no me importaría que lo usara conmigo...

Si las dos cartas anteriores no llegaron, están en este mail más abajo.

Han llegado y la leímos, pero estamos algo escasos de tiempo y espacio para responderla así que aprovechamos este momento. Eso sí, por problemas de espacio he tenido que concentrar ambas tres en una, así que veamos qué sale.

Actualmente estoy estudiando la carrera Técnico en Computación, lo cual me está dando buenos frutos porque me gusta y sé bastante. Esta es la primera vez que escribo a una revista, y más hablando del tema de la animación japonesa (soy muy cerrado y limitado a la hora de tocar este tema). Me considero un muy fanático de esta clase de animación; y posiblemente sea porque los dibujos japoneses son muy expresivos (por el tema de las caras que ponen) y además por esos ataques exagerados, elaborados y llenos de poder que realmente te dan una idea de su magnitud.

Algo parecido me pasó a mí. Estaba algo cansado de los héroes americanos atiborrados de músculos y poderes hasta que descubrí en la animación japonesa una caterva de géneros que encajaban con la mayoría de mis gustos.

Creo que el primer animé que vi fue "Robotech", pero desde muy chico manifesté un agrado hacia los robots y la tecnología, y eso en aquel entonces no había descubierto la verdadera magia de la animación japonesa. Luego vinieron "Los Caballeros del Zodíaco" (que me fascinaron) que se pusieron muy de moda en esos años, y que actualmente estoy tratando de seguirlos por "Magic Kids"...

Bueno, Robotech ha sido y es un clásico entre el público otaku argentino. En cuanto a Caballeros... Sigamos con la carta.

Y aquí viene otra historia: después de tanto haber esperado el "Magic", por fin lo incluyeron en el "paquete" del canal de cable (Cablevisión, por las dudas) recién a principios de este año. Pero ya era tarde para lo que más quería ver: "Sailor Moon". Esta es la serie que le siguió a la última que vi, y que es en buena parte la razón que me impulsó a escribir esta carta. Calculo que conocí a las sailors con "The Big Channel", no recuerdo muy bien, pero fue a fines del '96 (tampoco estoy seguro). Pero en el "Big Channel" pasaban siempre la primera temporada de la serie. Y yo estaba convencido de que seguía, y no me equivoqué. Entonces un canal de Chile -llamado "Chilevisión"- apareció en nuestra compañía de cable (cerca del final de 1997 más o menos). Y ahí pude ver "Sailor Moon R" y "Sailor Moon S" (ambas temporadas completas). "Sailor Moon R" fue muy buena para mí; me gustó mucho el argumento. Y ni hablar de "Sailor Moon S" (aunque creo que hubo mucho color rosado, pero se relaciona bien con el amor entre Serena y Darien).
Hasta acá pude llegar a ver "Sailor Moon" porque los señores del cable cambiaron el canal "Chilevisión" por el "CM" (el Canal de la Música). Las 1eras. tres temporadas ya están vistas, y me quedaron las últimas dos colgando.

Sailor Moon ya pasó con sus 200 capítulos a cuestas, y creo que, junto con Dragon Ball, contribuyó en gran manera a presentar el animé en nuestro país durante el último lustro.

Luego de "Sailor Moon" (y como no la pude encontrar más) me empezó a interesar "Dragon Ball" (que está bastante buena), pero recién ahora la puedo seguir en TV (por "Magic"). Después conocí "Pokémon", que me gusta mucho por cierto y que sigo por el "Cartoon Network"; pero están pasando capítulos repetidos (cosa que todavía no me importa).
La siguiente serie es "Neon Genesis Evangelion", que la estoy viendo en video y es espectacular. Ah "Ranma y _", una serie bastante alocada y muy divertida. Por otro lado, logré ver algo de "Zenki" (muy buena también) y me enganché con "Guerreras Mágicas" (parece prometer), que de algo me había enterado.

Con excepción de Zenki, coincidimos bastante.

Un pequeño comentario: en el Club del Animé del día Sábado 8/1 vi que mostraron la revista "Otaku, Última Generación" (yo ni la conocía y la compré por 1era. vez cuando vi bastante antes la propaganda por "Magic") y quería hacerles saber que está buenísima y que el CD están aún mejor. La nota sobre "Sailor Moon" es súper completa (me dejó bastante satisfecho) y la de "Evangelion" me ayudó a entender mejor la serie; y realmente coincido con la opinión de Pablo Bernard sobre Rei Ayanami, yo también veo que es el personaje mejor construido.
La nota sobre "Pokémon", "Akira" y "Cowboy Bebop" están geniales.
Y aquí viene la CRITICA...¡El CD está perfecto! ¡¡Y la revista también!!
Una cosita más... ¿por qué los pics de "Sailor Moon" en el CD no son tan parecidos al dibujo real? (esto es sólo un comentario).

Es que el shôjo manga (manga para chicas) en ocasiones difiere en estilo gráfico con su versión animada. Los pics que presentamos fueron extraídos del manga, muy diferente en rasgos a la animación.

A continuación les voy a comentar algunas dudas generales que tengo ;y si es posible, traten de contestarlas por carta, a menos que publiquen esta y la contesten por la revista (no tengo problema):

1) ¿Cuántos capítulos de "Pokémon" hay traducidos y existentes en Argentina? Porque "Cartoon Network" está pasando repetidos como ya dije antes.

Es algo difícil de contestar, puesto que hasta el día de hoy Pokémon se sigue produciendo en Japón. Respecto a las repeticiones, es común que una señal de cable compre un bloque de capítulos con la condición de pasarlos determinada cantidad de veces. Además, suele ocurrir que la llegada del siguiente bloque de capítulos se retrase por motivos diversos, lo que obliga a la empresa a rotar los capítulos que ya tienen.

2) El último capítulo de "Sailor Moon S" que yo vi se titulaba "El comienzo de una nueva vida", o algo así, ¿Es ese el último capítulo de "Sailor Moon S"?

Nope. El que vos decís es el anteúltimo. El último es el 127 y se llama "La fuerza se encuentra dentro del Corazón Puro".

3) ¿Cuántos canales de TV hay relacionados al tema del animé (y el manga), aparte de "Magic"? ¿Cuáles son sus nombres?

Hay varios, dado que en mayor o menor medida emiten alguna serie japonesa. Los más destacados son Locomotion y Magic Kids. Después Cablín, Cartoon Network y Fox Kids emiten alguna que otra serie perdida.

4) Hay alguna forma de que pueda conseguir los 200 capítulos de "Sailor Moon" por allá en Bs. As. o en otra ciudad más cercana a la mía (me gustaría saber precios y formatos -en CD, videocassette, etc.-)

Excepto dentro del radio de los fanáticos que tengan toda la serie grabada, no hay una edición castellana completa actualmente disponible. Existen fansubbers (aficionados que subtitulan), pero es cuestión de navegar por Internet.

5) ¿Hace cuánto salió la revista "Otaku"? ¿Siempre trae CD?

Nuestra humilde publicación vio la luz en abril de 1999 (¡¡cumplimos un añito!!) y comenzó a adjuntar un CD en noviembre del mismo año.

6) Si bien no tengo Internet en mi PC, puedo tener acceso a enviarme algunas URL sobre "Sailor Moon", "Pokémon" y / o "Evangelion"? (Si no pueden enviarme Websites que toquen el tema -pueden estar en inglés o español-)

http://www.geocities.com/~ostercyte
Respecto al resto, tengo las páginas oficiales de Pokémon en www.pokemon-.com y la de Evangelion en http://www-.gainax.co.jp/menu-e.html

7) ¿Qué es eso de las OVAs, en la página 8, de la revista que vino con el CD N° 2?

Son los OVAs de Megami Paradise, como su nombre lo indica.

8 y última) ¿Ustedes pueden mandarme alguna direcciones (por ahora vía carta como ésta) de otakus amigos / as de Bs. As. y / o de acá de Rafaela que les gusten "Sailor Moon", "Evangelion", "Pokémon" y / o "Ranma y 1/2"? (sobre otras series también, de paso conozco un poco más).

Lo haríamos si los otaku no fueran tan escuetos a la hora de poner sus datos electrónicos. De todas maneras, estate atento al correo.

P. D. : Estoy muy contento de poder escribirles sobre lo que más me gusta, ya que esta revista (no me olvido del CD) me permite conocer aún más el mundo de la animación japonesa. Y quiero hacerles saber que escribí esta carta mientras escuchaba todas las secuencias MP3 (con WinAMP) del CD Nº 2.

De hecho, te la estoy contestando de la misma manera.

Algunos comentarios:
1. ¿Escucharon la traducción en español del opening de "Guerreras Mágicas" en el programa "El Club del Animé"? La verdad yo me quedo 1 millón de veces con la letra original del opening de su CD 2.

Buajjjjjjjjj... Che, no hables de esos openings que recién comí.
Mientras te escribo esto, estoy escuchando el 3er. opening (Hikari to Kage o Dakishimeta Mama) que es sublime.

2. Muy buenas las notas de "Utena", "BTx", "Evangelion", y sobre las actividades de los clubes de fans.
3. Está bastante bueno el video de "Guyver Trailer" y el de "Dr Slump Opening" es realmente gracioso.
4. La canción "Revolution" de "Utena" debo destacar que es increíble.
5. Deberían poner algo de información para cada video. Eso sería bueno y útil.

Algunas dudas; si es posible, traten de contestarlas por carta:
A) En el CD 3 esta el 2do. Opening de "Las Guerreras Mágicas", ¿cuándo la serie comienza con ese opening?.

Debido a un error de compaginación, el tema del CD Nº 3 se deslizó como 2do. Opening cuando en realidad es el 3ro. Secuencialmente, el primer Op. es "Yuzurenai Negai" y va del capítulo 1 al 20. El segundo, "Kirai ni Narenai" va desde el capítulo 21 al 42 y este tercer Op., "Hikari to Kage o Dakishimeta Mama" va del 43 al 49.

B) ¿Saben si el canal "Magic" ya pasó la última parte de "Sailor Moon"?

Pues sí. Ya pasó las cinco temporadas.

C) Viene de la anterior: NO ME DIGAN QUE NAOKO TAKEUCHI PIENSA HACER OTRA PARTE DE "SAILOR MOON" LLAMADA "SAILOR MOON DIVINE",DÍGANME QUE NO ES MENTIRA - esteee... ya parezco un loco. No, ahora en serio, ¿de dónde puedo sacar más información? ¿o ustedes tienen alguna nota planeada?...¿o no esto no me lo pueden decir?

Es una de los tópicos preferidos de Internet, aunque no tiene ningún asidero confiable.

D) ¿Saben si el "Magic" va a pasar alguna serie japonesa más nueva? (Como "Dragon Ball GT" o "Utena")

¿Utena? Olvídalo amigo...
Dragon Ball GT es una de las series que tiene prometidas, pero...

E) ¿Quién o quiénes leen las cartas y / o los e-mails? Porque no estoy seguro a quién dirigirme cuando escribo.

Las cartas las leemos tres personas, mas o menos. Si querés un nombre, mandámelas a mí (Pablo).

F) ¿Tienen algo de información sobre "You're under arrest"? (Tiene muy buena música).

Hemos hecho gran cantidad de notas al respecto. Tal vez buscando en números anteriores...

G) ¿Qué opinan acerca de las series que dicen que se hacen para chicas, las terminan viendolos varones? ¿Y de "Dragon Ball", que la terminamos viendo los más grandes? (Y que después te tratan de grandote pavo) ¿Estuvieron algunos de ustedes en estas situaciones?

Digamos que están preparadas precisamente para eso. Aunque Dragon Ball no es una serie pensada precisamente para chicos. Respecto a la situación, si tengo que fijarme si a la persona que tengo a lado le gustan mis aficiones, hace rato que me habría metido en un Tapper con cierre hermético.

H) ¿Cuántos capítulos suma la serie entera de "Dragon Ball"?

Toda, toda entera lleva 519 capítulos.

I) ¿Para ver qué sirve el soft "PlayKiss" incluido en el CD 3?

Es un soft que muestra muñequitas para vestir. La ventaja es que podés ponerle la figura de tu personaje preferido.

J) Dijeron que incluirían las letras de las canciones.

Tardamos pero cumplimos. Desde el número pasado el CD viene con las letras que supimos conseguir.

PD: No es necesario que pasen esta carta en la revista, pero si ustedes deciden que sí, por favor avísenme en la de qué mes. Pero eso sí, les agradecería que me contesten las dudas por carta. Ah!!... y disculpen la cantidad de preguntas que les hago.

Saludos para todos y que tengan una muy buena jornada.

Y alguna pomada para lo dedo...

Marisa Flores: No te podemos garantizar la llegada de la revista a Caucete, San Juan, aunque nuestro nuevo distribuidor puede darnos sorpresas.
Alvaro: Mis más sinceras disculpas por lo del tema de GITS. Te mandaré un mail en cuanto lo tenga dentro del CD.
Danilo Seira, de Rosagasario, nos pide que anunciemos los canales que emiten animé. No es una mala idea, pero estamos a la espera que las grillas respectivas se estabilicen puesto que están cambiando más que el sexo de Ranma.
A *Nadia* no le cabe que Vegeta se haya casado con esa bruja de bulma (incluso insistió en escribir su nombre con minúscula...). Fanáticos del príncipe Sayajin escribirle a *excuseme_mr@latinmail.com*
Eduardo Rogatti, de Munro: Ya mandamos temas de Caballeros en el CD Nº 1.
Belén de Lomas (no aclara cuáles) nos pide notas de Ranma 1/2, Evangelion, Sailor Moon, Super Cerdita, Burn-up, Maison Ikoku, Urusei Yatsura y Guerreras Mágicas. Con excepción de Maison Ikkoku y Urusei Yatsura, nos hemos pelado los dedos escribiendo notas. Belén, si no estudias más nuestras revistas nos veremos en marzo...
El Otaku *Santiago Moyano*, de Olavaria, provincia de Buenos Aires, está fundando un fan club de manganime. Inscripciones por mail a *genesiscity@uol.com.ar* o por carta a Chacabuco 3210, Olavarría, CP: 7400, para Santiago Moyano.

Pablo Bernard

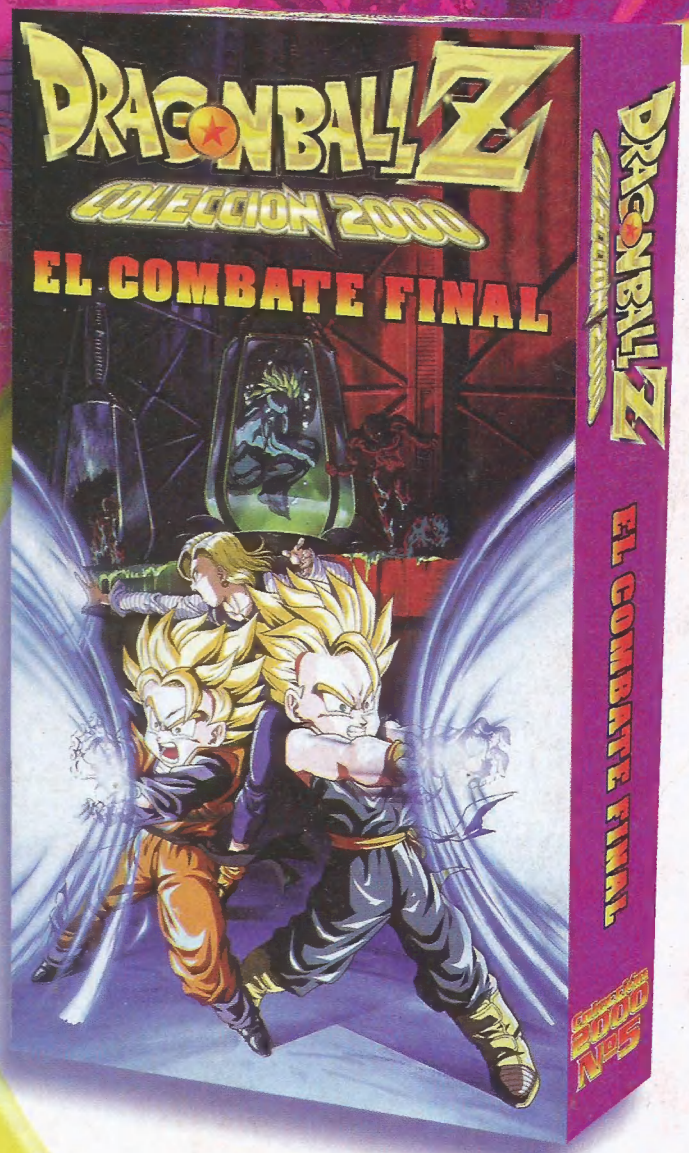
Felicitaciones a todos aquellos que dieron en la tecla con la respuesta del *Otaku Quiz* anterior. El tío de Gohan es *Raditz*, quien aparece en el primer capítulo de Dragon Ball Z.
No vamos a entregar el cheque de U$S 10.000 de premio que teníamos pensado. Qué importancia tiene el dinero, al lado de la satisfacción de ganar un *Otaku Quiz*.

El 28 de abril tenés una cita
a la que no podés faltar.

Se despide Dragon Ball Z...

Si, llega al video su última película.

EL COMBATE FINAL



Desde
el 28 de abril
en tu kiosco.

De regalo con
la revista Dragon Ball Z,
Colección 2000 Nº5

No digas que no te avisamos.

¡Nihao! Nuevamente, en la sección multimedia de Otaku. Estamos muy contentos por la favorable repercusión que tiene nuestro CD Multimedia, del que realmente estamos orgullosos. Sin embargo, y como nuestro objetivo es incrementar la propuesta ofrecida, hemos casi abusado de nuestro archivo, para lograr poner más y mejor audio e imágenes, asi que esperamos que todos los Otaku disfruten de esta nueva entrega. ¿Requisitos? Una PC IBM o compatible Pentium 133 MHZ (superior, mejor), y Windows 95/98 o NT. ¡La unidad de CD es indispensable, je!

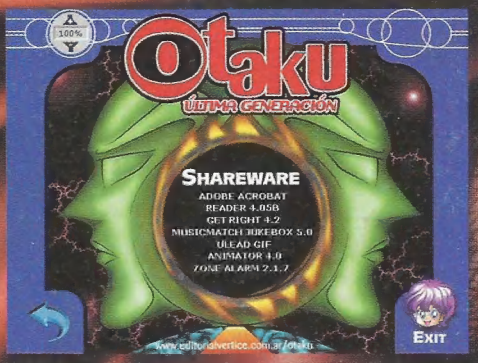
1.- Si tu sistema tiene habilitada la opción de Autorun, el CD se ejecutará automáticamente. Si está deshabilitada, tenés que ejecutar el archivo otaku.exe residente en el directorio raíz del CD.

2.- Si tenés encendidos los parlantes, escucharás retumbar la música que te introduce a la interfaz. La tecla F1 te ofrece ayuda en todo momento, recordalo.

3.- Videos es la segunda opción. Contiene secuencias de excelente calidad en audio e imagen. Para seleccionar, hacé click sobre el nombre del video, y se ejecutará automáticamente. Si tuvieras algún inconveniente en la reproducción, te recomendamos instalar en tu sistema Intel Indeo Video 5.06, que se encuentra en la ayuda (F1) del CD.

4.- Pics es el siguiente Menú. Una Galería Virtual compuesta por diversos animé y sus autores, con un total de 15 imágenes de alta calidad por ítem. Seleccionado el autor, podés ver las imagenes a mayor tamaño presionando sobre ella. El ícono impresora te habilitará el driver del dispositivo de impresión que tengas en tu sistema. Para recorrer las imágenes, pulsá sobre las flechas rojas.

5.- MP3 es la primera sección, y contiene un total de 35 temas seleccionados, correspondientes a diversas series de animé. Haciendo click sobre el nombre del tema lo seleccionás. Para escucharlo, pinchá el botón Play. Para detenerlo, tenés un botón Stop. Si querés elegir temas de otro animé, presioná sobre las flechas rojas a los lados de la pantalla. En los pedidos, están los temas más solicitados por los lectores. ¡Pedí también el tuyo!



6.-Por último, Shareware. Para ahorrarte minutos de conexión, dispusimos en el CD las últimas versiones de los más populares programas Shareware, que te serán de suma utilidad. Pulsando sobre el nombre del programa que elijas, se iniciará la instalación. ¡Fácil!

Bajo la interfaz, se encuentra el URL de nuestra página en Internet. Pulsando sobre ella, accederás por medio del navegador que tengas instalado al sitio de Otaku. Ante cualquier dificultad en el uso o la instalación del CD, envianos un e-mail a nuestra dirección: otaku@editorialvertice.com.ar Tu duda será satisfecha a la brevedad.